

Hilke Elsen



Phantastische Namen

Die Namen in Science Fiction und Fantasy
zwischen Arbitrarität und Wortbildung

gnV

Gunter Narr Verlag Tübingen

Tübinger Beiträge zur Linguistik

herausgegeben von Gunter Narr

509



Hilke Elsen

Phantastische Namen

Die Namen in Science Fiction und Fantasy
zwischen Arbitrarität und Wortbildung



Gunter Narr Verlag Tübingen

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.



Gedruckt mit Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft.

© 2008 · Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG
Dischingerweg 5 · D-72070 Tübingen

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Gedruckt auf säurefreiem und alterungsbeständigem Werkdruckpapier.

Internet: <http://www.narr.de>
E-Mail: info@narr.de

Druck und Bindung: Laupp + Göbel, Nehren
Printed in Germany

ISSN 0564-7959
ISBN 978-3-8233-6396-5

K-15 15340

Inhalt

Vorwort.....	9
I Einführung	11
1 Einleitung.....	11
1.1 Phantastische Namen	11
1.2 Gegenstand und Ziel	11
1.3 Materialgrundlage	12
1.3.1 Auswahl der Bücher.....	12
1.3.2 Auswahl der Lexeme.....	13
1.3.3 Kategorien	14
2 Theoretische Grundlagen.....	15
2.1 Lexikologie.....	15
2.2 Onomastik.....	15
2.2.1 Klassifikationen literarischer Namen.....	16
2.2.2 Funktionen literarischer Namen	17
2.3 Wortbildung	18
3 Literaturüberblick.....	24
3.1 Die literarischen Gattungen.....	24
3.2 Autoren und Werke	27
3.3 Verschiedene Untersuchungen von SF-Lexemen	33
3.3.1 Englische Lexeme	33
3.3.2 Französische Lexeme.....	34
3.3.3 Deutsche Lexeme.....	35
3.4 Zusammenfassung.....	38
II Struktur der literarischen Namen.....	41
1 Wahl und Entstehung der Namen.....	41
2 Lautsymbolik.....	43
3 Wortbildung der Namen	49
3.1 Etablierte Namen, Kunstwörter und komplexe Bildungen	49
3.2 Komposition, Zusammenrückung, Zusammenbildung.....	54
3.3 Bildung von Wortgruppenlexemen	57
3.4 Derivation	59
3.5 Kurzwortbildung, Konversion, Kontamination.....	61
3.6 Bildung von Kunstwörtern	62
3.7 Zwischen Kunstwortbildung und regulärer Wortbildung	63
3.8 Fazit.....	66
4 Kunstwörter	67
4.1 Übergang.....	68
4.2 Bildungsweise.....	68
4.3 Effekte, Funktionen, Assoziationen	70

5	Gestalten.....	74
5.1	Weibliche Figuren	78
5.2	Böse, nicht humanoide Wesen.....	78
5.3	Stark fremdartige und dabei gutmütige Wesen	81
5.4	Fremde, aber sehr menschenähnliche Wesen.....	83
5.5	Kleine, harmlose Geschöpfe.....	85
5.6	Magier und Zauberer.....	86
III	Wirkung der literarischen Namen.....	89
1	Mögliche Gründe für die Verteilung	89
	Exkurs: Kunstsprachen.....	95
2	Rezipientenbefragungen	97
3	Hinweise, die zur Notenwahl führten	103
4	Resümee	105
5	Ausblick	106
	Literatur.....	111
Anhang I	Die einzelnen Referentengruppen	117
1	Lokale Angaben	117
1.1	Orte	117
1.2	Gebiete	119
1.3	Gewässer	120
1.4	Gestirne	121
1.5	Raubereiche	124
2	Zeitabschnitte.....	124
3	Krankheiten.....	125
4	Kulturelle Errungenschaften.....	125
4.1	Bauwerke.....	125
4.2	Dateien.....	126
4.3	Effekte, Prinzipien.....	126
4.4	Fahrzeuge.....	127
4.5	Gastgewerbe	129
4.6	Geräte.....	129
4.7	Getränke	130
4.8	Parfums	130
4.9	Philosophien, Theorien.....	130
4.10	Projekte	130
4.11	Puppen	131
4.12	Roboter	131
4.13	Schriftsysteme.....	131
4.14	Speisen.....	131
4.15	Sprachen.....	131
4.16	Substanzen	132
4.17	Waffen	133

4.18	Währungen	134
4.19	Werke.....	134
5	Nicht menschliche Lebewesen.....	136
5.1	Spezies	136
5.1.1	Flora.....	136
5.1.2	Fauna.....	137
5.1.3	Menschenähnliche, vernunftbegabte Wesen.....	139
5.2	Gruppierungen.....	143
5.3	Individuen.....	147
5.3.1	Pflanzen	147
5.3.2	Tiere.....	147
5.3.3	Übernatürliche Existenzen	148
5.3.4	Menschähnliche, vernunftbegabte Wesen.....	150
5.3.4.1	Einzelexistenzen	150
5.3.4.2	Individuen ohne Hinweis auf Spezies	151
5.3.4.3	Individuen, geordnet nach Spezies	152
6	Menschen.....	171
6.1	Fantasy	171
6.2	Science Fiction	181
Anhang II	Belegtexte.....	197
Anhang III	Autorenreaktionen.....	201

Wie hieß sie noch mal? Eli-nor.

Farid hatte Schwierigkeiten, sich den Namen zu merken.

Er lag ihm schwer auf der Zunge wie ein Kiesel.

Er klang wie der einer Zauberin aus einem fernen, fernen Land.

Cornelia Funke, Tintenherz

Vorwort

Als langjähriger Science Fiction- und Fantasy-Fan hatte ich mit dem vorliegenden Band Gelegenheit, Arbeit und Vergnügen zu verbinden und gleichzeitig manchen Gedanken, der sich aus dem letzten Projekt zu den Neologismen ergab, weiter zu verfolgen. Erfreulicherweise bezuschussten die Fa. Bau + Plan, München, und die Deutsche Forschungsgemeinschaft dieses Vorhaben. Die Arbeit mit den *Phantastischen Namen* bescherte mir wieder eine Unmenge an Wörtern zum Sortieren und Analysieren. Und wie schon die Kinderwörter und die Neologismen soll auch dieses Korpus in Form eines Buches der sprachwissenschaftlichen Allgemeinheit vorgestellt werden.

Mein Dank gilt Elke Donalies für Anmerkungen, Diskussionen und wichtige Denkanstöße, Leonhard Lipka und Elmar Seebold für kritische Kommentare und Verbesserungsvorschläge, Wolfgang Schindler für die Unterstützung bei den Rezipientenbefragungen, den Autoren der Science Fiction- und Fantasy-Romane für ihre konstruktiven Antworten, allen, die sich bei den Fragebögen beteiligten, den ideellen und finanziellen Förderern des Projekts und den Studentinnen und Studenten, weil ihre Kooperation, ihr Interesse und ihr Feedback Mut machen, durchzuhalten im – oder gegen den ? – akademischen Sumpf.

Ilu vanya, fanya, eari, i-mar, ar ilqa ímen!

Oberschneitbach, Oktober 2007

I Einführung

1 Einleitung

1.1 Phantastische Namen

Warum heißen Mädchen nie *Gorx*? Wonach hört sich *Schnubbel* an, nach Kopfwehtabletten? Was verbinden Sie mit dem Namen einer Firma wie *Kleinweich* – an welche Produkte denken Sie, welche Seriosität strahlt diese Name aus? Und wie steht es mit *microsoft*? Tolkien beschreibt ein edles Volk, das „fairest folk“, hochgewachsene, schlanke Wesen, die im schimmernden Mondlicht lautlos durch die Wälder reiten mit „starlight glimmering on their hair and in their eyes“ (Tolkien 1983: 93). Aber er nennt diese Wesen nicht *Daisy*, *Frodo* oder *Poppy*. So heißen Hobbits. Ein Hochelbe heißt *Gildor Inglorion of the House of Finrod*.

1.2 Gegenstand und Ziel

Namen sind wichtige Bedeutungs- und Assoziationsträger, und solche Informationen werden nicht allein über die morphologisch-semantische Struktur vermittelt. Die vorliegende Arbeit setzt sich zum Ziel, die Formen und Aufgaben von literarischen Namen systematisch zu untersuchen und dabei auch über die morphologische Ebene hinaus zu gehen.

Die Leitfrage der Studie lautet: Gibt es Zusammenhänge zwischen dem Bau eines Namens und der Referentengruppe? Gegenstand der Studie sind die Namen aus originär deutschsprachigen Fantasy- und SF-Romanen und Geschichten, in denen wunderbare, unbekannte Figuren und Ereignisse sowohl in übernatürlichen als auch scheinbar möglichen Zusammenhängen spielen. Filme, Comics oder Hörspiele wurden nicht als Quellen herangezogen. Die Arbeit untersucht die Namen aus einer möglichst breiten Auswahl an Texten in Hinsicht auf präferierte Namensgebungsstrategien in Abhängigkeit der Referentengruppe, um Zusammenhänge zwischen Referenz und Struktur eines Namens zu ermitteln und morphologische Randbereiche zu untersuchen. Die Ergebnisse werden durch Rezipientenbefragungen und auch durch die Meinung der Autoren, jeweils zur Klangwirkung der Namen, ergänzt. Interessanterweise sind die Ergebnisse stimmig.

Allerdings sind viele der Beispiele nicht anhand der üblichen Wortbildungsregeln analysierbar. Im Laufe der Untersuchung gelangen Kunstwörter und ihr Klangbild mehr und mehr in das Zentrum der Betrachtung.

tung und damit die Relation zwischen Form und Inhalt eines sprachlichen Ausdrucks, die seit de Saussure als willkürlich verstanden wird. Die Fantasy- und Science Fiction (SF)-Autoren können ihre Welten unabhängig von Konventionen frei, individuell und im hohen Maße kreativ gestalten – inwieweit gilt Arbitrarität für die Namen phantastischer Figuren und Schauplätze?

Zur Beantwortung der Fragen gilt es, verschiedene Gesichtspunkte zu betrachten und die Basisbegriffe zu klären. An die ersten Kapitel mit der Darstellung der methodischen Grundlagen schließen sich darum Erläuterungen der relevanten Fachtermini und ein Literaturüberblick an, der die wichtigsten Tendenzen im Bereich Wortbildung und SF- und Fantasyliteratur skizziert. Es folgt ein kurzer Abriss der bereits veröffentlichten Ergebnisse zum Thema Lexik der SF-Literatur. Weitere Kapitel sind der Struktur der gesammelten Namen unter lautlichen und morphologischen Aspekten, auch aus Autorensicht, und der Namenwirkung gewidmet. Abschließend kommen Rezipienten zu Wort. Der Anhang I bespricht sehr ausführlich die untersuchten Namen geordnet nach Referenten. In den Anhängen II und III folgen Quellenangaben und die Ergebnisse der Autorenbefragung.

Bei der Bearbeitung der verschiedenen Punkte ergeben sich viele Fragen, deren Beantwortung eine immer breitere Sicht auf Zusammenhänge zwischen Namen und Referenten auch jenseits morphologischer Strukturen erkennen lassen, so erhalten Kunstwörter, Lautsymbolik und Gestalten einen eigenen Stellenwert in der Untersuchung.

1.3 Materialgrundlage

1.3.1 Auswahl der Bücher

Da in SF- und Fantasy-Romanen besonders viel Neues, Irreales und Fremdes geschildert wird, müssen auch die Bezeichnungen entsprechend vom Konventionellen abweichen. Das sollte sich durch eine größere Menge von Neologismen (vgl. Scherwinsky 1978, Siebold 2000) und Namen ausdrücken. Außerdem ist in diesem Zusammenhang auch eine breitere Palette an Wortbildungsmöglichkeiten zu erwarten.

Datengrundlage waren Bücher und Aufsätze der Genres Science Fiction und Fantasy, wie sie nach wiederholten Besuchen von Antiquariaten, Flohmärkten und Buchhandlungen zusammen kamen. Der *Perry-Rhodan*-Reihe wurden bewusst nur einige Exemplare entnommen, damit sie die Ergebnisse nicht dominieren, denn Perry Rhodan beherrscht mit verschiedenen Co-Produktionen den deutschsprachigen SF-Markt. Auch eine zu starke Präsenz der Hohlbein-Werke musste geflissentlich vermieden

werden. Die Überrepräsentanz einzelner Autoren birgt die Gefahr eines zu einseitigen Einflusses durch individuelle Namengebungspraktiken auf das Korpus. Andererseits sind Arbeiten von Autoren wie Laßwitz, Schnabel und Scheerbart gezielt der Sammlung beigelegt. Sie gelten als Vorläufer bzw. – je nach Definition – frühe Beispiele der deutschen SF.

1.3.2 Auswahl der Lexeme

Zunächst wurden alle Namen und ungewöhnliche Wörter mit Kunstwortanteil aus den Büchern ausgesucht und in Tabellen zusammengefasst. Die Tabellen führen pro Buch und für jedes Lexem Angaben zu Kategorie, Quelle und teilweise grammatische, semantische und textuelle Zusatzinformationen auf. Außerdem wurden verschiedene genretypischen Begriffe und etablierte oder quasi-etablierte Namen verzeichnet, um autorentypische Kreativität und die Verwendung von künstlichen im Vergleich zu etablierten Namen zu betrachten. Hier könnten bestimmte Relationen möglicherweise einen Aussagewert haben. Weiterhin wurden künstliche Sprachen in das Korpus aufgenommen, um auch in diesem Wortschatzbereich über den Kunstwortanteil verfügen zu können. Zunächst also zielte die Auswahl der Lexeme auf ein möglichst breit gefächertes Korpus ab. Einschränkungen ergaben sich bei der Datenanalyse. Aufgrund der Vielzahl der Lexeme wurden etablierte Namen nur exemplarisch berücksichtigt, so dass Beispiele, die über Wortbildung und Wortschöpfung entstanden, den eigentlichen Kern der Untersuchung bilden. Sie sind im Korpus vollständig aufgenommen, werden im Text aber nicht komplett zitiert. Kunstsprachen werden nur innerhalb eines Exkurses behandelt.

Aus praktischen Gründen können die Autoren nicht nach der Entstehungsweise aller Namen – es sind viele tausend – gefragt werden. Trotzdem halfen ihre Erklärungen bei der Analyse einiger Beispiele. Der Brockhaus, Wörterbücher und Atlanten dienten als Grundlage zur Bestimmung existierender, aber unbekannter Namen und Appellativa. Leider dürften einige durch das Suchraster gefallen sein. Zum Ende des Buches wird jedoch deutlich, dass der Klangeffekt wichtiger ist als die Entstehungsweise, so dass die Unterscheidung zwischen Kunstwort und etabliertem Namen an Relevanz verliert. Die klassischen Nachschlagewerke wurden gewählt, um eine gewisse Historizität zu gewährleisten, da die Texte nicht heute entstanden sind¹.

¹ In der Google-Suchmaschine sind die Ergebnisse zu neu und es ist eher zu viel als zu wenig zu finden.

1.3.3 Kategorien

Da der Schwerpunkt der Datenanalyse auf den Relationen zwischen Wortform und Referentengruppe liegt, mussten die benannten Figuren und Dinge kategorisiert werden, dabei ergaben sich im Laufe der Sammlerarbeit mehrfach Korrekturen und Spezifikationen. Beispielsweise konnte die Trennung zwischen Stadt und Dorf aufgrund ständig fehlender Informationen nicht aufrecht erhalten werden. Die Kategorien sind zu „Ort“ zusammengefasst. Manche Untergruppen konnten nur schwer in übergeordnete Kategorien eingegliedert werden, der Übersichtlichkeit halber aber sollte es nicht zur Überklassifizierung kommen. Ein Volk beispielsweise ist keine eigene Spezies, außer, es ist zu genetischen Veränderungen gekommen, etwa aufgrund von veränderten Umweltbedingungen oder durch genetische Manipulation. In solchen Fällen zählen Völker zu den Spezies, sonst nicht. Die *Augaran* [BraPla] sind eine Menschenart, aber an die besondere Umgebung – dunkle Höhlen, viel Wasser – angepasst mit Schwimmhäuten an Händen und Füßen, blasser Haut und riesigen, purpurfarbenen Augen. Sie sind als eigene Spezies kategorisiert. Die *Karakki* sind eine Art Sekte, deren Mitglieder früh geblendet werden und statt Augen dann kleine Matrizen eingesetzt bekommen [BraPla]. Sie sind als Gruppe Lebewesen bestimmt. In beiden Fällen hat der Autor einen neuen Namen geprägt. Schließlich gehören Titel und Pseudonyme auch zu den Namen, allerdings mit entsprechendem Hinweis versehen.

Bei den Lebewesen wurde u.a. zwischen tierartigen und menschenartigen Wesen geschieden. Diese Trennung orientiert sich an den Verhältnissen auf der Erde. Tiere und Verwandtes werden entweder implizit durch Begriffe wie *grasen*, *Herde* oder explizit als Tiere bezeichnet – denn in manchen Geschichten können Tiere wie Menschen handeln oder sprechen, sind aber trotzdem Tiere – und/oder sie weisen entsprechend weniger Intelligenz auf und handeln eher instinktiv. Pflanzen, Tiere und menschenähnliche Wesen wurden von den Menschen getrennt behandelt, um die vielen Namen durch Untergliederungen überschaubar zu halten und mögliche gruppenspezifische Reflexe in der Namengebung zu ermitteln. Es stellte sich heraus, dass sich einerseits die Einteilung in Stadt und Gebiet bei der Bauweise der Namen nicht niederschlug, andererseits sich aber innerhalb der Gewässerbezeichnungen die Flussnamen morphologisch anders verhalten als die übrigen wie die der Kanäle, Seen oder Meere. Die für die Datensichtung gewählten Kategorien bilden zunächst einen analyserelevanten Ausgangspunkt für weitere Betrachtungen.

2 Theoretische Grundlagen

2.1 Lexikologie

Lexikologie ist die Lehre von Wort und Wortschatz. Sie beschäftigt sich mit Strukturen, Bedeutungen und Funktionen lexikalischer Einheiten im Hinblick auf das lexikalische System. Das kann synchron-strukturell, diachron und verarbeitungstechnisch bezogen geschehen. Untersuchungsgegenstand ist der/ein Wortschatz, jedoch nicht als bloße Liste von Wörtern. Es gilt vielmehr, Generalisierungen, Regularitäten und Beziehungen zwischen den Lexemen aufzudecken (vgl. u.a. Lipka 2002, Schippan 1992, Lutzeier 1995). Der hier untersuchte Wortschatzbereich weicht in zweierlei Hinsicht von den üblichen lexikologischen Studien ab. Erstens handelt es sich beinahe nur um Gelegenheitsbildungen, für den momentanen Textgebrauch geschaffen. Zweitens sind es literarische Namen, die nicht unbedingt unter morphologischen Gesichtspunkten betrachtet werden. Die Namensforschung beschäftigt sich normalerweise nicht mit künstlich gebildeten Beispielen, da sie sich traditionell auf einen anderen Untersuchungsgegenstand konzentriert.

2.2 Onomastik

Die Onomastik oder Namenkunde betrachtet die etablierten Namen für Personen, Städte, Fluren und anderen geographische Entitäten (vgl. im Folgenden auch Elsen 2007c). Zumeist steht die geschichtliche Entwicklung und Verbreitung im Vordergrund. Als eine Unterklasse der Nomen bzw. Substantive sind auch die Namen (Eigennamen, *nomina propria*) sprachliche Zeichen. Sie sind aber nicht immer deutlich von den „normalen“ Wörtern (Gattungsbezeichnungen, *nomina appellativa*) zu trennen (vgl. *naming units* Lipka 2006). Namen verweisen nicht auf Objekte als Mitglieder von Klassen bzw. auf die Klasse selbst, sondern sind durch die Referenz auf ein Einzelnes, auf ein Individuum gekennzeichnet, auch wenn natürlich einige Menschen den gleichen Namen haben können. Der Name akzentuiert die Einmaligkeit des Trägers. Durch ihren Namen heben sich darum auch Spezies, Völker oder andere Gruppen mehrerer Individuen von (theoretisch allen) anderen ab. „Das Proprium individualisiert, während das Appellativum verallgemeinert“ (Sobanski 2000: 29). Genauso können sich Pluralformen wie *die Alpen* oder *Vereinigte Arabische Emirate* auf ein Einzelnes beziehen (vgl. auch Berger 1996). „Es liegt tatsächlich jeweils ein Eigenname vor, der als solcher ein Individuum bezeichnet, nämlich eine Allheit, eine Vielheit, die als Einheit betrachtet wird“ (Gottschald 2006: 21).

Eine besondere Gruppe bilden die literarischen Namen. In den Geschichten und Romanen identifizieren sie Figuren und Schauplätze und vermitteln bestimmte Bedeutungs- und Assoziationsaspekte, die im Zusammenhang mit den Referenten zu sehen sind. Auf diese Weise erhalten auch sie einen stilistischen, ästhetischen Wert und wirken mitunter rezeptionssteuernd. Konnotationen und Assoziationen sind epochenabhängig, und die intendierte Wirkung muss beim Rezipienten nicht unbedingt eintreffen. Selbst nichtssagende oder fehlende Namen haben ihren Stellenwert im Gesamttext. Die Autoren wählen die Namen in der Regel nicht willkürlich aus. „Die Namen müssen unbedingt zu den betreffenden Personen passen“ (Monika Felten, vgl. Anhang III). Ein wesentliches Merkmal literarischer Namen ist ihre Kontextgebundenheit (z.B. Kalverkämper 1978, Aschenberg 1991, Hanno-Weber 1997, Sobanski 2000). Eine textuell orientierte Definition von Namen lautet daher:

Ein Sprachzeichen (bzw. eine Sprachzeichenkette) fungiert dann als Eigenna-me, wenn es als solcher intendiert [...] und über geeignete kontextuelle Sprachmittel wie auch situative (pragmatische) Signale als ein Name verstanden ist (Kalverkämper 1994: 208).

2.2.1 Klassifikationen literarischer Namen

Ein Klassifizierungsvorschlag für literarische Namen stammt von Birus (1987). Er wurde wiederholt aufgegriffen, von Schirmer (1993) auch für die Kinderliteratur verwendet und in Debus (2002) ausführlich erläutert (vgl. im Folgenden Elsen 2007c).

Verkörperte Namen repräsentieren authentische oder fiktive Figuren, deren typische Charakterzüge auf den neu Benannten übertragen werden (*Ödipus*, *Faust*). *Klassifizierende* Namen stehen für eine ganze Personen-gruppe wie *Ede* für (ehemalige) Gefängnisinsassen oder *Hinz*, *Meier*, *Müller* für gewöhnliche Durchschnittsbürger. Debus (2002: 66) zitiert Thomas Mann (*Tristan*): „Übrigens ist, neben Herrn Doktor Leander, noch ein zweiter Arzt vorhanden, für die leichten Fälle und die Hoffnungslosen. Aber er heißt Müller und ist überhaupt nicht der Rede wert.“ Genauso können die klassifizierenden Namen aber auch typisch für eine Gegend sein und Lokalkolorit vermitteln. Thomas Mann drückt mit dem Namen *Tonio Kröger* die sowohl ausländisch-italienische als auch norddeutsche Herkunft des Trägers aus (Debus 2002: 42, 46f.).

Sprechende bzw. *redende* oder *charakterisierende* Namen sind inhaltlich durchsichtig, weil eine Beziehung zwischen den Bedeutungsaspekten der Bezeichnung und dem Namensträger sichtbar wird. Die Polizisten *Pepp* und *Ranran* von Janosch dürften für Gesetzesbrecher gefährlich werden

(Elsen 2004: 168). Fontane nennt einen Pastor *Lämmerhirt*, Raabe einen Souffleur *Flüstervogel* (Debus 2002: 63). Solche Namen treten epochen- und genreabhängig unterschiedlich häufig auf. In Birus (1987) kamen sehr viele sprechende Namen vor. Noch Thomas Mann benutzte diesen Typus intensiv. Kinderbücher arbeiten mit anschaulichen Texten und klar zu fassenden Szenarien. Sie verwenden, je nach Alter der angesprochenen Rezipientengruppe, viele sprechende Namen. Dagegen sind sie heute im Kriminalroman und in der realistischen Gegenwartsliteratur kaum noch zu finden (Hanno-Weber 1997: 43, 90ff), denn der „Name soll nicht sprechen, sondern wirken“ (Hanno-Weber 1997: 92). Im Folgenden wird sich zeigen, dass ein wesentlicher Faktor für die Wahl dieses Typus neben Epoche und Gattung schließlich die Referentenklasse ist.

Klangsymbolische Namen verweisen assoziativ auf ihre Träger oder deren Eigenschaften. So klingt das Krokodil *Belebamfidelradatz* bei Janosch weniger gefährlich als vielmehr fröhlich (Elsen 2004: 168). Die vorliegende Arbeit geht gezielt auf eine mögliche Systematik der klangsymbolischen Namen ein. Lamping (1983) schlägt eine Gruppierung in euphonische, kakophonische, lautmalende und lautsymbolische Beispiele vor und zielt damit auf die Wirkung der Namen ab, die, wie er betont, stets suggestiv ist und von der jeweiligen Sprachgemeinschaft, aber auch von der Bedeutung ähnlich lautender Wörter abhängt (Lamping 1983: 44f.). Aus diesem Grund sind hier auch strukturelle Merkmale als Unterscheidungskriterium für die verschiedenen Namen relevant, beispielsweise der morphologische Aufbau oder die unterschiedlichen Möglichkeiten der Verfremdung. Formale Aspekte werden getrennt von den Funktionen bzw. Wirkungen behandelt. Im Laufe der Untersuchung rückt der Name als Ganzes, seine Gestalt, in den Vordergrund.

Abschließend sei auf die Beobachtung verwiesen, dass realistische Figuren auch realistische Namen bekommen (Lamping 1983: 34, Thies 1978: 35f. in Hanno-Weber 1997: 46). „Der Leser soll die Geschichte ja für wahr nehmen, deshalb müssen die Namen auch möglichst authentisch wirken“ (Nolte in Hanno-Weber 1997: 92). Die Autorin resümiert, dass in den realistischen Romanen der Gegenwart „die Wahl der Lautung des fiktiven Namens in das strenge Korsett der realistischen Erscheinungsweise eingebunden“ ist (Hanno-Weber 1997: 139). Welchen Einfluss haben dann „extrem“ fiktive Inhalte auf die Namensgebung?

2.2.2 Funktionen literarischer Namen

Gelegentlich stehen die verschiedenen Funktionen von Namen in literarischen Texten zur Diskussion (vgl. ausführlich Sobanski 2000: 48ff., Debus 2002: 73ff.). Solche Klassifizierungen beziehen sich oft auch auf die Wir-

kungsmöglichkeiten, so dass dann keine klare Trennung mehr zu der gerade aufgeführten Typologie möglich ist. Lamping (1983) untergliedert beispielsweise die Charakterisierungsfunktion danach, wie sie erfüllt wird - durch sprechende, klingende und präfigurierte (vorbelastete, verkörperte) Namen - und bezeichnet sie als die wichtigsten Typen charakterisierender Namen (Lamping 1983: 42). Debus (2002) hingegen trennt sauber zwischen Typologie und Funktion und erörtert für jede seiner Funktionen, durch welchen Namenstyp sie realisiert wird. Die dadurch erreichte Kreuzklassifikation ist wesentlich überschaubarer. Der folgende Überblick über die Funktionen der Namen orientiert sich daher an Debus. Die Wirkung der Namen bildet den Kern eines späteren Kapitels.

Die primäre Funktion jedes Namens ist die *Identifizierung*, durch die ein Namensträger als Individuum ausgezeichnet wird. *Fiktionalisierung* oder *Illusionierung* beziehen sich darauf, dass manche Namen die Fiktion bzw. Illusion eines des Textes stützen oder sogar hervorrufen, etwa durch regionale oder zeittypische Namen oder wenn die Nicht-Realität durch übertrieben redende Namen betont ist. Mit *Charakterisierung* ist gemeint, dass Namen ihre Träger näher kennzeichnen können - *Meier* ist unauffällig, *Jaques* ist ein Franzose. Als Unterfunktion aktiviert die *Mythisierung* urtümlich-mythische Assoziationen. *Merlin* und *Tristan* lösen ganze Assoziationskomplexe aus, die der Leser auf den neuen Namensträger bezieht. Debus (2002) nennt weiterhin *Akzentuierung*, also Hervorhebung, und *Anonymisierung* (in Form von Abkürzungen oder fehlenden Namen). Lamping (1983) bzw. Sobanski (2000) bezeichnen das auch als *Perspektivierung*. Durch sie wird die Einstellungen des Autors ausgedrückt. Mit der *Ästhetisierung* nimmt ein Name Teil beim Entfalten des Textes als ästhetisches Produkt. Kopelke (1990) nennt noch die *Leitmotivik*, wenn sich Namen und Namensgruppen wie ein Leitmotiv durch einen Text ziehen. Die ausführliche Betrachtung der Quellen der Gattungen Fantasy und Science Fiction wird noch eine weitere Funktion von literarischen Namen enthüllen: die *Signalisierung*. Durch die Namen wird der Text als zum Genre gehörig gekennzeichnet (Elsen 2007c).

Die aufgeführten Namensfunktionen können in den Texten nicht immer genau getrennt werden, denn oft kommt es zu Übergängen und Mischformen, weil verschiedene Namen mehrere Funktionen gleichzeitig ausüben (vgl. auch Lamping 1983: 47), oder sie sind für den Rezipienten nicht klar erkennbar.

2.3 Wortbildung

In den Texten des Fantasy und der SF treten zahlreiche Namen auf, die etabliert sind wie *Friedrich* oder *Maier*. Sie stehen Benennungen zur Seite,

die bereits für eine andere Referentengruppe existieren und nun quasi in veränderter Bedeutung, mit anderer Extension, gebraucht werden, z.B. *Amur*, eigentlich ein Flussname, für einen Ort. Manche Namen sind deutsche oder fremdsprachliche Appellativa wie die Planetennamen *Tramp* oder *Olymp*. Andere auf Appellativa rückführbare Namen sind morphologisch komplex wie Komposita (*Steinvogel*) oder Ableitungen (*Verlang-samer*). Viele Namen sind ausgedacht, also künstlich konstruiert und weisen keinerlei morphologische Struktur auf, die Planetennamen *Tuthula*, *Chronx* und *Rootsagh* beispielsweise. Um einen eventuellen Zusammenhang zwischen Bauweise eines Namens und Referentengruppe untersuchen zu können, sind daher morphologische Analysen wichtig. Die Wortbildungsbegriffe, mit denen die Studie arbeitet, werden im Folgenden kurz vorgestellt. Dabei wird keine ausführliche Diskussion des aktuellen Forschungsstandes angestrebt, sondern eine Klärung der Terminologie, die sich an Elsen (2004) orientiert.

Für das Deutsche ist die Komposition die produktivste Art, Wörter zu bilden. Sie ist auch bei den Namen gut vertreten. Für ein Kompositum werden mindestens zwei Wurzeln zu einem Wort zusammengefügt. Bei den Determinativkomposita bestimmt das Erstglied das Zweitglied näher (*Arkonstahl* 'Stahl vom Planeten Arkon'). Die Possessivkomposita sind aufgebaut wie Determinativkomposita und geben den Besitz oder die Eigenschaft einer nicht im Ausdruck erwähnten Person etc. an. Dabei dienen sie als Bezeichnung für das gesamte Individuum. *Goldauge* z.B. heißt eine Kröte mit goldenen Augen. Kopulativkomposita verbinden (mindestens) zwei gleichwertige Elemente. Ihr Verhältnis untereinander ist im Gegensatz zum Determinativkompositum nicht determinierend. Beispielsweise heißt eine Spezies *Mausbiber*, weil das Aussehen sowohl an Mäuse als auch an Biber erinnert. Reduplikativkomposita weisen ganz oder teilweise Verdopplung und damit Verstärkung eines Elementes auf (*Taitai*, Name eines kleinen Tieres).

Bei den Determinativkomposita kann es zu Auffälligkeiten kommen, die eine Analyse als einfache Zusammensetzung mit determinierender Funktion der ersten Konstituente nicht erlauben. Solche *Sonderkomposita* entstehen, wenn gleichwertige Einheiten verbunden werden, die zusammen keine Konstituente bilden und zwischen denen ein Kopulativverhältnis besteht, die aber wie eine Konstituente im Kompositum wirken insofern, als das Glied ganz rechts formal und inhaltlich für den Gesamtausdruck bestimmend ist (*Mann-Frau-Missverhältnis*). Auch die Verbindung mit Wortgruppen oder Sätzen als Konstituente bedeutet eine Be-

sonderheit (*Drei-Planeten-Bar*, *Langhalseidechse*, *Dunkelzeitjünger*²).

Äußerlich oft ähnlich den Komposita sind Zusammenrückungen, die aus dem wiederholten Nebeneinander (mindestens) zweier Lexeme entstanden sind, z.B. *Der-mit-der-Schlange-spricht* als Name einer mutigen Maus.

Zusammenbildungen sind meist durch die Ableitung von Wortgruppen charakterisiert, z.B. *Planktonlokalisierer*. Diese alte Wortbildungs-methode (vgl. Henzen 1957) wurde zunächst im Zwischenbereich von Komposition und Derivation angesiedelt (Henzen 1957, Fleischer 1982), denn es gibt keinen **Lokalisierer*³ und auch nicht **planktonlokalisieren*. Die Definition „Ableitung einer Wortgruppe“ bezieht sich auf eine Verbindung von Adjektiv, Adverb oder Nomen und Verb. Elsen (2004) zeigte, dass es aber auch andere abgeleitete Einheiten gibt wie parataktische Verbindungen, neu gebildete Elemente und weitere Wortarten, z.B. *Überbergundtaler* (Arp in Peschel 2002: 214), *Ichübergreifung*, *Trübsinnhabachter* (Lem in Siebold 2000: 58, 133, in Übersetzung aus dem Polnischen), *Mundundnasenaufsperrer*, *Nichtantworten* (Laczkó in Siebold 2000: 143, in Übersetzung).

Die Bildung von Wortgruppenlexemen (vgl. Elsen 2007a) ist ein häufig gebrauchtes Verfahren in der Namengebung der hier behandelten Bereiche. In der Literatur werden sie auch Mehrworttermini genannt. Es sind stehende Begriffe, lexikalisierte feste Fügungen mindestens zweier getrennt geschriebener Wörter in der Nähe der Komposita. Die Einzelwörter bleiben beieinander und lassen sich nicht austauschen. Sie beziehen sich auf eine begriffliche Einheit mit meist spezialisierter Bedeutung (Möhn 1986: 119). Im Gegensatz zu Phraseologismen ist die Gesamtbedeutung des Ausdrucks aber aus den Bedeutungen der Einzelwörter ableitbar⁴, vgl. *Generative Grammatik*, *kinetische Energie*, *gebrannte Mandeln*, *Schwarzwälder Kirschtorte*. Wortgruppenlexeme wie auch Einzellexeme können die

² In der Literatur ist verschiedentlich eine Zuordnung der Sonderkomposita zu den Zusammenbildungen zu finden, Typ *Sauregurkenzeit*, so dass Ableitungen und Zusammensetzungen nicht mehr getrennt werden (vielfach wird hier auf Henzen verwiesen, für den die Zusammenbildung allerdings Züge von Zusammensetzung und Ableitung trägt, vgl. Henzen 1957: 14f.). Das erscheint mir auch aufgrund der deutlichen Unterschiede dieser Bildungsweisen nicht gerechtfertigt. Sonderkomposita sind im Gegensatz zu den Zusammenbildungen außerdem ein relativ junges Wortbildungsphänomen. Die separate Behandlung erwies sich in Elsen (2004) schließlich wegen der divergierenden Auftretenshäufigkeiten in den Korpora als sinnvoll.

³ Elke Donalies wies mich auf die Existenz dieses Wortes im IDS-Korpus hin. Es handelt sich offenbar um einen Beruf in der Computerbranche. Ich gehe davon aus, dass es *Lokalisierer* zur Zeit der Entstehung von [BraMo1] noch nicht gab.

⁴ Es gibt auch die Auffassung, dass Idiomatisierung nur für den Kernbereich der Phraseologismen gilt. So gesehen wären die Wortgruppenlexeme dann eine Untergruppe der Phraseologismen.

Basis von Kürzungsvorgängen bilden (ZDF/Zweites Deutsches Fernsehen). Das gilt nicht für Phraseologismen. Den Fachsprachen kommt offenbar eine tragende Rolle zu, denn gerade hier gibt es besonders viele Beispiele. Wahrscheinlich forciert die besondere Benennungssituation Wortgruppenlexeme. Sie lassen weniger Interpretationsspielraum offen als Komposita und verbinden über verschiedene Attribuierungsmöglichkeiten sehr viel Information. Schließlich müssen neue, spezielle Referenten schnell und exakt bezeichnet werden. Die neuen Wörter werden quasi definitorisch gesetzt und durch den fachlichen bzw. theoretischen Hintergrund fixiert, deswegen weisen sie auch kein konnotatives oder pragmatisches Potential auf.

In Elsen (2004) wurden bei den Wortgruppenlexemen einige Besonderheiten zusammengestellt wie Erweiterungen durch Präpositionalphrasen oder Nachstellung von attributiven Adjektiven, Phrasen, Buchstaben oder Zahlen sowie Kombinationen davon. Solche Strukturen sind stark fachsprachlich geprägt. Sie treten daher in Texten, die ein entsprechend wissenschaftlich-technisches Flair vermitteln wollen, auch in der Namensgebung auf, vgl. *Galaxis M 87*, *Kugelsternhaufen M-13*, *Ares Viper Slivergun* (Waffe). Die wesentlich häufigeren und darum auch unauffälligeren Adjektiv-Nomen-Verbindungen, Nomen mit Genitivattribut oder Präpositionalphrasen werden oft als sprechende Namen gebraucht oder um klare Benennungen zu treffen, vgl. *Bei den drei Flüssen* (Ort), *Schlafender Wald*, *Großer Fluß*, *Schwarzer Fluß*.

Die Derivation ist die zweite wichtige Wortbildungsart des Deutschen. Hier ist zwischen impliziter und expliziter Derivation zu trennen. Die explizite Derivation zeichnet sich durch das Anhängen eines Derivationsaffixes aus, im Deutschen in der Regel an den Anfang oder das Ende eines Wortes (bzw. einer Wurzel), selten im Innern oder als Kombination zweier Affixe bzw. als komplexes Affix (*Ultra-montane*, *Ertrus-er*). Bei der impliziten Derivation wird nichts hinzugefügt, aber das Wort wird – je nach theoretischem Ansatz immer – lautlich verändert, zumeist im Stammvokal (*Wurf*). Das Verfahren ist nicht mehr produktiv im Deutschen und für die Behandlung der Namen ohne Belang. Da der Begriff in der Fachliteratur jedoch unterschiedliche Nähe oder auch Überschneidungen mit der Konversion aufweist, wird er hier für die Abgrenzung aufgeführt. Denn die vorliegende Studie verwendet den Begriff der Konversion als Wortartwechsel ganz ohne Wortbildungsmerkmal, z.B. *Solar* als Name einer Währung⁵.

⁵ Ergänzend sei die Rückbildung erwähnt, eine Sonderform der Wortbildung, bei der ein morphologisch komplexes Wort als Ausgangsbasis dient und um ein Wortbildungsmorphem gekürzt wird (*schutzimpfen* zu *Schutzimpfung*). Oft erfolgt gleichzei-

Zwischen Komposition und Derivation angesiedelt sind die Affixoid- bzw. Halbaffixbildungen⁶. Affixoide sind Elemente im Grenzbereich von Kompositionsglied und Affix, die reihenbildend auftreten und sich semantisch von ihrem freien Pendant entfernt haben. Im Gegensatz zum Erstglied in einem Determinativkompositum haben Präfixoide weniger speziell determinierende als allgemein intensivierende, steigernde etc. Funktion inne und schließen sehr oft als synthetische Elativformen eine morphologische Lücke im Deutschen. Häufig tritt auch noch die Verlagerung des Wortakzentes hinzu oder es gibt zwei Akzente. Für die Affixoide ist die *Kombination* der Kriterien Reihenbildung, semantische Veränderung und freies Pendant ausschlaggebend. *Affenarbeit* in der Bedeutung 'furchtbar viel Arbeit' allein würde als nicht mehr motiviertes Kompositum betrachtet werden. Aber die systematische Bildung mehrerer Wörter mit ähnlichem Bedeutungsverlust, hier reduziert von 'Affe' auf Steigerung, weist auf ein *produktives Muster* hin. Der Bedeutungsverlust der betroffenen Konstituente erfolgt nicht jeweils neu in der Zusammensetzung, sondern neue Bildungen entstehen mit und wegen der bereits veränderten Bedeutung von *affen*, das nun seine Eigenständigkeit verliert. Affixoide verhalten sich wie Affixe, sie sind reihenbildend, platzfest und werden mit Stämmen kombiniert. Zu den Affixoiden zählen beispielsweise *affen-*, *hoch-*, *riesen-*, *haupt-* im entsprechenden Kontext.

Konfixe (vgl. auch Elsen 2005b) sind gebundene lexikalische Elemente, die aber in anderen Sprach(stufen) frei vorkommen und sich wie Grundmorpheme verhalten, weil sie sich bei stabiler Bedeutung mit Affixen, Konfixen und anderen Grundmorphemen verbinden. Sie müssen nicht platzfest oder wortartgebunden sein. Konfixe verhalten sich wie Grundmorpheme und verbinden sich mit Affixen (*mechanisch*), Konfixen (*Thermostat*) oder anderen Grundmorphemen (*bioverträglich*), und zwar aktiv und semantisch motiviert – damit sind unikale Morpheme ausgeschlossen. Konfixe sind z.B. *aer*, *agr*, *cetyl*, *bio*, *mer*, *phil*, *log*, *penta*, *nutri*, *ident* im Gegensatz zu Affixen wie *poly-*, *anti-*, *mono-*, *mikro-*, *super-*, *ultra-*. -o- kann als Fuge dienen, und es kann zu Allomorphie kommen.

Einen besonderen Status innerhalb der Wortbildung nehmen die Kurzwörter bzw. Kürzungen ein, denn es entstehen keine neuen Wörter, sondern Varianten zu bereits existierenden Lexem(grupp)en. Im Prinzip haben wir es nicht mit Wortbildung, sondern Wortveränderung zu tun. Gewöhnlich kommt es bei den verschiedenen Kürzungsverfahren nicht

tig wieder eine Ableitung (*Beitragszahlung/Beitragszahler*). Fälle wie *Besuch* (zu *besuchen*, Konversion) und *Erweis* (zu *Erweisung*, Erleichterungsrückbildung, Erben 1993: 34) werden nicht zu den Rückbildungen gerechnet (Fleischer/Barz 1995: 52).

⁶ Zu verschiedenen Übergangserscheinungen vgl. Elsen/Michel (2007).

zu Wortartwechseln oder Bedeutungsveränderungen, höchstens zu Konnotationsverschiebungen (ausführlicher Elsen 2004). Dabei kann eine Verselbständigung im Laufe der Zeit nicht ausgeschlossen werden – wer kennt schon die exakte Langform zu *DNS*? Es werden keine Begriffe erstbenannt. Die Ausgangswörter bzw. -wortgruppen existieren neben den Kurzformen weiter. Es ist einerseits zu trennen zwischen Buchstabenwörtern (*ZGU* – *Zentralgalaktische Union*), Silbenwörtern (*SolAb* – *Solare Abwehr*) und Morphem- bzw. Wortkurzwörtern (*Schlitzer(-Clan)*). Andererseits stehen Kopfwörter (*Khom/Khom-Wüste*) den Schwanzwörtern (*Grassammler/Meergrassammler*) gegenüber mit einem verbleibenden zusammenhängenden Teil vorn bzw. hinten. Schwanzwörter sind im Deutschen allerdings meistens gekürzte Komposita. Klammerformen heißen Wörter, bei denen ein Teil im Wortinnern fehlt. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, dass nach einer Kürzung die Mitte eines Ausdrucks übrig bleibt (Rumpfwort). Buchstaben- und Kopfwörter werden oft gleichzeitig durch *-i* (*-ie*, *-y*) bzw. *-o* abgeleitet, denn es gibt vorher nicht das Kurzwort ohne Affix (*Odo/Oderich*, *Störtis/Störtebekers Erben*).

Bei den Namen ist in manchen Fällen das Merkmal der gleichzeitigen Existenz von Lang- und Kurzform insofern problematisch, als sie sich nicht immer auf den gleichen Referenzbereich der Langform erstreckt, vgl. die Gattung *Perseide* mit einem ihrer Vertreter, *Pers*. Trotzdem wird hier die Kurzwortbildung als Entstehungstyp gewählt. Im Gegensatz dazu treten auch Beispiele ganz ohne Langform auf (z.B. *GSD*, der Name einer Behörde), die zu den Kunstwörtern zählen.

Eine weitere sehr seltene und gleichzeitig auch umstrittene Form der Wortbildung ist die Kontamination (ausführlich Elsen i.Dr. b), bei der Teile meist zweier Wörter zu einem neuen verschmelzen, das dann Bedeutungsaspekte beider Wörter besitzt. Die Beispiele haben meist stilistischen Charakter und finden selten den Weg ins Lexikon (*Kurlaub*, *Mechatronik*). Für die Namengebung in den SF- und Fantasytexten spielt die Kontamination allerdings eine untergeordnete Rolle, zumal über die Bedeutung oft nur Vermutungen angestellt werden können. Dass es sich bei *Terranglo* um eine Sprache handelt, mit der sich Vertreter verschiedener Welten verständigen können, wird aus dem Text klar. Die beteiligten Elemente dürften *Terra* und *anglo* sein.

Die Kontamination nähert sich dem Kopulativkompositum insofern an, als zwei Bedeutungen gelten. Als ein Sonderfall der Kürzung könnte sie gesehen werden, da Wortmaterial getilgt wird. Allerdings müssen im Gegensatz zu- eigentlichen Kürzung Begriffe erstbenannt werden (**Kururlaub*). Außerdem ist bei den Kürzungen der Ausgangspunkt in der Regel eine zusammenhängende Wortgruppe bzw. ein phonologisch oder morphologisch komplexes Wort, das parallel gebräuchlich ist. Das gilt

nicht für Kontaminationen. Im ersten Fall wird ein komplexer Begriff formal gekürzt. Im zweiten Fall werden getrennte Begriffe formal zusammengeschoben.

Kunstwörter, oft auch Wortschöpfungen genannt, werden als neue Wurzel definiert (Fleischer/Barz 1995: 5, Elsen 2004, 2005a). Sie entstehen nicht über die reguläre Wortbildung und weisen keine morphologische Struktur auf (Elsen 2005a).

3 Literaturüberblick

3.1 Die literarischen Gattungen

Die Auswahl der Texte richtete sich nach den beiden Genres *Science Fiction* und *Fantasy* wegen der bewusst kreativen Namengebung. Teilweise finden sich die Texte beider Gattungen noch immer unter einem zusammenfassenden Begriff subsumiert, es setzt sich doch aber vermehrt eine Trennung durch.

Wilpert (1979: 743) definiert Science Fiction als naturwissenschaftlich-technische Utopie. Oftmals werden die Begriffe SF und Utopie aber getrennt. Hallmann (1979: 45) unterscheidet sie anhand qualitativer Kriterien. Utopien gelten als „Literatur“ mit kritischem Anspruch, die SF jedoch als Trivilliteratur⁷. Umberto Eco sieht ein anderes Unterscheidungsmerkmal. „In der Science Fiction wird die parallele Welt immer durch irgendwelche Brüche oder Risse im Raum-Zeit-Gefüge gerechtfertigt, während sie in der klassischen Utopie einfach ein schwer identifizierbarer Nicht-Ort ist“ (Eco 1988: 217). Da der Terminus *Utopie* eng mit Morus *Utopia* als nicht zu verwirklichendem gesellschaftlichen Idealzustand assoziiert ist und damit der grundlegenden Vorstellung der Science Fiction von möglichen Welten widerspricht, wird dieser Begriff hier jedoch vermieden.

Weitere terminologische Berührungspunkte entstehen bei *Phantastik* bzw. dem *Phantastischen Roman*⁸. Dies dient oft als Oberbegriff von *Fantasy*, *Science Fiction* und *Horror*. Texte, die Angst oder Grauen auslösen,

⁷ Die SF besteht laut Hallmann (1979: 45) nur zu etwa fünf Prozent aus „annehmbaren, gehobenen“ Texten. Für Tschirner zählen 90% der SF- und Fantasy-Texte zu Trivilliteratur (Tschirner 1989: 29).

⁸ Die Definitionsvariante, die Phantastische Literatur verfüge im Gegensatz zu Fantasy über eine Primär- und eine Sekundärwelt, führen beispielsweise Tschirner (1989) und Meißner (1989) an. Nach französischer Auffassung definieren sich phantastische Geschichten über Angst und Schrecken beim Rezipienten. „Un conte est fantastique tout simplement si le lecteur ressent profondément un sentiment de crainte et de terreur [...]“ (Todorov 1970: 39).

wurden in der Untersuchung vermieden. Damit blieben Vertreter der Kategorie *Horror* ausgeschlossen und die Betrachtung konzentriert sich auf Fantasy und Science Fiction. Diese Begriffe sollen nun kurz erläutert werden. Historische Vorläufer beider Gattungen sind Märchen, phantastische Reisen und utopische Romane. Die Termini und die Genres entwickelten sich dann nicht ohne inhaltliche und terminologische Interferenzen, die durch Hin- und Herübersetzungen und unterschiedliche Verläufe in verschiedenen Sprachen verstärkt wurden.

Die Wurzeln der *Science Fiction* (vgl. Fischer 1984, Suerbaum et al. 1981, Gottwald 1990, Innerhofer 1996, Larbalestier 2002) reichen von utopischen und Abenteuerromanen über Edgar Allan Poe, Jules Vernes, H. G. Wells zurück bis zu den *Amazing Stories* Hugo Gernsbacks. Ein entscheidendes trennendes Kriterium zwischen den Utopien und früher Science Fiction war der wissenschaftliche Aspekt, der sich durch die zunehmende Industrialisierung und Erstarkung der Naturwissenschaften auch in der Literatur niederschlug. Als erster deutscher *Science Fiction*-Autor gilt häufig Kurd Laßwitz (1848-1910). Den Terminus *Science Fiction* etablierte Hugo Gernsback in den Vereinigten Staaten in der zweiten Hälfte der 20er Jahre. Er nannte seine Geschichten zunächst *science fiction* oder *scientifiction*. Letzterer Begriff setzte sich nicht durch. 1926 gilt in den Staaten als Geburtsjahr der modernen SF, als nämlich Gernsback die Zeitschrift *Amazing Stories* gründete (Fischer 1984: 6). Er und Campbell als sein Nachfolger in der Herausgabe verschiedener Heftreihen versuchten, die SF-Geschichten von den *Weird Stories* mit dem mehr Märchenhaft-Phantastischen zu trennen, indem sie die Nähe des Technisch-Sachlichen suchten. Je nachdem, wie eng die Definition von SF gezogen wird und wie sehr dieser wissenschaftlich-technische Aspekt dabei in den Vordergrund gerät, werden mittelalterlich-phantastische, geheimnisvoll-mythische Geschichten aber auch heute noch mit in das Genre einbezogen.

Die Bezeichnung Fantasy geht offenbar auf eine Übersetzung von E.T.A. Hoffmanns *Phantasiestücken* mit *fantastique* zurück, da dem Übersetzer „fantaisie“ zu hübsch klinge, um etwas so Düsteres zu bezeichnen“ (Klingberg in Pesch 1982: 16, Meißner 1989: 9). Noch 1949 schreckte das Wort *Fantasy* vom Kauf ab, so dass die Zeitschrift *Magazine of Fantasy* nur einmal unter diesem Titel erschien. Um Leser anzuziehen, nannte sie sich danach *Magazine of Fantasy and Science* (Goimard 2003: 201f.). Ab den siebziger Jahren setzte sich die Bezeichnung *Fantasy* durch gegen *Adult Fantasy*, *Sword & Sorcery* (Pesch 1982: 23), *Epic Fantasy* oder *Heroic Fantasy* (Pesch 1982: 29, vgl. auch Feige 2000).

Das Genre Fantasy stammt aus den sechziger Jahren. Frühe Helden waren Quatermain, Tarzan und Conan. Dieser Zweig des phantastischen Romans konnte sich erst richtig etablieren mit Tolkiens Trilogie *The Lord*

of the Rings, forciert durch den Verlegerstreit um die Taschenbuchausgabe (Tschirner 1989: 18), was zu der noch heute gültigen Aufteilung in Science Fiction und Fantasy führte, obwohl es einige Jahre dauerte, bis sich diese Trennung durchsetzte. Sie gilt noch heute (Wischnik 2006: 27). Und wie zahllose Neuerscheinungen auf dem Buchmarkt und die aktuellen Erfolge von Verfilmungen vom *Herrn der Ringe*, *Chroniken von Narnia*, *Harry Potter* und die vielen anderen Filmtitel zeigen, gewinnt Fantasy zunehmend an Popularität, „la fantasy est en train de devenir le premier des genres, tant pour les adultes que pour les enfants“ (Goimard 2003: 215).

Die thematische Ausrichtung von Science Fiction und Fantasy kann heute grob umschrieben werden als das, was vielleicht sein wird (SF) und das, was nicht sein kann (Fantasy)⁹. Gemeinsam ist ihnen, dass die Geschichten rein fiktiv sind und so in der gegenwärtigen Realität nie stattfinden können. SF erhebt den Anspruch des prinzipiell Möglichen, wenn auch nicht zum gegenwärtigen Stand der Wissenschaft. Fantasy setzt bewusst die Regeln der Realität außer Kraft. Science Fiction-Handlungen haben etwas Logisch-Wahrscheinliches, darum meist Zukünftiges an sich. Häufig spielen Bewohner anderer Planeten, Roboter, Androiden und die Raumfahrt eine Rolle. Entsprechend gibt es verschiedene Arten an Raumfahrzeugen. Viele Science Fiction-Geschichten sind wissenschaftlich-technisch orientiert. Augenscheinlich Unwirkliches wird erklärt, rational legitimiert und erscheint vernünftig. Im Gegensatz dazu sind die Handlungen des Fantasy unmöglich realisierbar. Sie finden meist in einer gedachten Vergangenheit statt, teilweise auch in der Gegenwart oder in einer Parallelwelt. Viele ihrer Mitspieler sind aber imaginäre, nicht-existente Wesen wie Magier, Elfen, Zwerge, Drachen, Geister. Pflanzen und Tiere können sprechen. Es gibt Zauberei¹⁰, Schwerter und Messer tragen Namen. Alles Irreale dabei ist ganz selbstverständlich und muss nicht gerechtfertigt werden. Pesch betont, dass die Welten des Fantasy „mit der historischen Kontinuität in irgendeiner Weise gebrochen haben“ (Pesch 1982: 35). Während die SF-Geschichten also gern in der Zukunft spielen, haben Fantasy-Geschehnisse meist etwas Historisches an sich, da Kleidung, Waffen und Lebensstil oft an frühere Jahrhunderte angelehnt sind. Die Gattungen unterscheiden sich damit (tendenziell) in ihrer historischen Dimension und ihrem Plot, den typischen Gestalten und damit auch in einigen charakteristischen Termini. Beide versprachlichen jedoch ungewöhnliche Inhalte. Die Texte handeln von unbekannten Figuren,

⁹ In Wolfe (1986) finden sich zahlreiche Definitionen und Begriffsbeschreibungen, die die Problematik der Genrebestimmung mehr betonen als sie lösen, weitere Versuche gibt es auch in Biesterfeld (1993).

¹⁰ Zur Abgrenzung von Märchen und Mythos vgl. Pesch (1982).

Orten und Dingen, was zu einer ausgeprägten und speziellen Namengebung führen muss, einerseits, um die Referenten zu benennen, andererseits, um den Verfremdungseffekt zu intensivieren. Und um diese Gemeinsamkeiten geht es in der Untersuchung der phantastischen Namen.

3.2 Autoren und Werke

Seit Mitte des 19. Jahrhunderts erschienen deutschsprachige SF-Erzählungen in Periodika (vgl. Münch 2005). Sie dienten zunächst der Unterhaltung und Belehrung und richteten sich an die männliche Jugend. Die Tendenz ging in Richtung Kriegsutopie, um die jungen Männer für den Krieg zu begeistern. Wichtige Autoren der Jahrhundertwende waren u.a. Carl Grunert und vor allem Kurd Laßwitz. Er schrieb eine Marsutopie, die richtungsweisend für die deutsche SF-Literatur des Kaiserreichs wurde (Münch 2005: 11). Als weiterer Meilenstein gilt Scheerbarts *Lesabéndio* (Münch 2005: 13). Andere bedeutende Namen waren u.a. Hans Dominik, Friedrich Freksa, Paul Gurk und Gustav Meyrink. Nach dem Zweiten Weltkrieg trennte sich die Literatur in West- und Ostdeutschland. Science Fiction im Osten war geprägt von osteuropäischen Schriftstellern und der Marxistisch-Leninistischen Ideologie – damit war sie propagandistisch. Werke aus dem anglo-amerikanischen Raum wurden unterdrückt, die DDR-Autoren zensiert (Fritzsche 2006). Trotzdem befassten sich die Autoren nicht nur mit politischen, sondern auch kritisch mit Umweltfragen oder aktuellen wissenschaftlichen Themen, wie Peter Lorenz' *Homunkuli* mit den Gentechnologie (vgl. auch Simon/Spittel 1988: 72, 82, 194ff.). Einigen etablierten westdeutschen Autoren, u.a. Wolfgang Jeschke und Herbert Franke, gelang schließlich der Zutritt zum ostdeutschen Markt (Fritzsche 2006: 177). Die Arbeiten aus Westdeutschland orientierten sich stark am US-amerikanischen Fortschritt- und Expansionsglauben und hatten große Probleme, gegen den schlechten Ruf der sogenannten Trivilliteratur anzukämpfen. Es dauerte lange, bis sich einige als „qualifizierte Schreiber“ durchsetzen konnten, allen voran Herbert W. Franke und Wolfgang Jeschke, aber auch Hans J. Alpers, Andreas Brandhorst, Reinmar Cunis oder Carl Amery.

Die der Untersuchung zugrunde liegenden Werke¹¹ umspannen eine große Bandbreite an Autoren. Dabei stehen nicht Vollständigkeit oder durchgängige historische Repräsentativität im Vordergrund. Es waren aber doch möglichst viele verschiedene Aspekte zu berücksichtigen, frühe und moderne Romane und Geschichten, Arbeiten aus BRD und DDR, sogenannte Trivilliteratur und Autoren mit besserem Ruf – im Folgen-

¹¹ Sie sind am Ende des Bandes zusammen mit ihren Kürzeln aufgelistet.

den nun einige Anmerkungen zu dem ersten SF-Schriftsteller im deutschsprachigen Raum einerseits und der Perry Rhodan-Reihe als den bekanntesten deutschen Romanen weltweit, außerdem noch einige wichtige Namen, die insgesamt von Bedeutung sind.

Vorstufen bzw. frühe Vertreter des Genres SF sind Johann Gottfried Schnabels *Insel Felsenburg* (Orig. 1731) als noch zur Utopie gehörend und Paul Scheerbarts *Lesabéndio* (Orig. 1913) und einige seiner Noveletten von 1912 als eher skurril, phantastisch, spielerisch, grotesk. Scheerbart gilt als Vorläufer des Expressionismus (Rottensteiner 1985: 217) und als äußerst kritisch (Gottwald 1990: 39). Ein bedeutender SF-Schriftsteller war Kurd Laßwitz. Seine wichtigste Arbeit *Auf zwei Planeten* entstand zwischen November 1895 und dem 11. April 1897 (Fischer 1984: 126) und gilt als der erste deutsche Science Fiction-Roman, gleichzeitig als eines der herausragendsten Werke überhaupt. Die Arbeit kann sich durchaus mit Klassikern von H. G. Wells und J. Verne und auch mit neueren deutschen Werken messen lassen, „the novel can still compete with the best works of modern SF“ (Fischer 1984: 174). Die relative Unbekanntheit lässt sich einerseits auf die deutsche Sprache zurückführen. So erschien die erste englische Übersetzung erst 1971 (Fischer 1984: 126). Andererseits wurde das Buch unter Hitler als demokratisch verboten. Nur die nationalsozialistischen SF-Werke setzten sich damals durch und konnten einen Eindruck bei den Lesern hinterlassen¹². In der Folge gab es zunächst lediglich Übersetzungen zumeist amerikanischer, aber auch britischer Autoren. SF wurde als amerikanisches Produkt angesehen (James 1994: 72). Lange galt SF dann als Trivalliteratur und wurde von den Kritikern weitgehend gemieden.

In seiner sehr ausführlichen Auseinandersetzung mit den Werken Laßwitz' schildert William B. Fischer die literarischen, technisch-physikalischen und vor allem philosophisch-ideologischen Qualitäten des Romans, der vielen späteren technischen Erfindungen vorgreift und einige typische SF-Motive und Aspekte bereits aufweist, auch wenn inhaltlich und strukturell die damalige Zeit des Biedermeier und Kant'sches Ideengut anklingen. Kurd Laßwitz als Physiker und Philosoph experimentierte zwanzig Jahre mit verschiedenen verwandten Genres wie Märchen, Utopien, halb-fiktionalen wissenschaftlichen Beiträgen und der phantastischen Reise, bis er schließlich dieses Meisterstück schuf (Fischer 1984: 122ff.) und damit die Grundlagen der deutschen SF im Wesentlichen mitbestimmte.

In *Auf zwei Planeten* treffen sich Bewohner des Mars und der Erde,

¹² In der ehemaligen DDR blieb das Buch sogar bis in die späten 70er Jahre unbekannt (Fritzsche 2006: 40).

wobei die „Martier“ oder auch „Nume“ den Menschen gesellschaftlich und moralisch voraus zu sein scheinen, im Laufe der Geschichte aber die gleiche imperialistische Arroganz entwickeln, die verschiedene westlichen Völker „minderwertigen“ Gesellschaften gegenüber zeigten. Die Marsbewohner wollen der Menschheit schließlich ihr eigenes fortschrittliches Gedankengut und ihre technischen Entwicklungen aufzwingen. Der Autor äußert auf diese Weise seine Bedenken an den kolonialistischen und industriellen Ambitionen Deutschlands. Für spätere SF typisch ist bereits die Auseinandersetzung mit Technik und Wissenschaft, die aus der damaligen Sicht sehr präzise Darstellung des Mars und des möglichen Lebens dort und verschiedene sprachliche Strategien, die Handlung plausibel zu gestalten wie beispielsweise Neologismen gerade für neue technische Errungenschaften – die *Abarie* ist eine marsianische Maschine, die die Gravitation aufhebt, der *Phonograph* dient zum Festhalten der Gedanken. Das Thema Erstkontakt, das relativ zeitgleich auch von H. G. Wells bearbeitet wurde, blieb eines der Hauptmotive der SF, auch wenn später vom Mars weg auf fernere Planeten wie Venus oder gänzlich unbekannte Orte ausgewichen wurde. Vor allem aber fehlt bei Laßwitz das Klischee der *bug-eyed monsters* und damit ein Abgleiten in die Trivialität.

Ganz anders steht es um das Renommee der Perry Rhodan-Reihe. Denn an dem anderen Ende der Qualitätsskala, wenn manchen Kritikern Glauben geschenkt werden darf, befindet sich die Perry Rhodan-Serie, die gern zu der Trivial- bzw. Paraliteratur gerechnet wird (Gottwald 1990). Seit dem Erscheinen des ersten Heftes am 8. September 1961 haben sich die Heftromane zum „erfolgreichste[n] Kulturprodukt der Bundesrepublik Deutschland“ (Kasper 1997: 144) entwickelt, nicht ohne lange Zeit „ideologiekritische[n] Attacken und Diffamierungen von Autoren und Verlagen“ (Friedrich 1995: 307) ausgesetzt gewesen zu sein. Manche Kommentare sind streckenweise äußerst polemisch, vgl. z.B. Pukallus et al. (1979). Mit Attributen wie faschistisch, antikapitalistisch, rassistisch oder militaristisch wird die Reihe ebenfalls gern in Zusammenhang gebracht (z.B. von Ellerbrock et al. 1976: 68, allgemein auch Nagl 1972, vgl. auch Ermert 1980; vgl. auch Berghaus et al. in Friedrich 1995: 329). Sie wird als Eskapismus-Literatur für Jugendliche und unreife Erwachsene bezeichnet und als „Primitiv-Serie“ (Nagl 1972: 207). Die Hauptpersonen seien keine Individuen, sondern gekennzeichnet durch „stereotype Muster [...] und gängige [...] Klischees“ (Hallmann 1979: 133). Weiterhin kompensieren die Leser mit der Lektüre Kontaktarmut und berufliche Schwierigkeiten, so Hallmann (1979: 309). Solche Negativkritiken resultieren jedoch aus Fehldeutungen, Unkenntnis und flüchtiger Lektüre, Belege fehlen oft (Friedrich 1995: 324, 335). Friedrich (1995: 339) bezeichnet die Personengestaltung „für Heftromanverhältnisse“ als „erstaunlich niveau-

voll", was an der Figur des Gucky mit ihrem ausgeprägten Charakter sofort nachzuvollziehen ist. „Die Sprache der Serie ist vom Wortschatz her relativ reichhaltig“ (ibd.). Besonders für die 70er Jahre, so Gottwald, ist die negative Einheitslinie der Perry-Rhodan-Diskussion zu konstatieren, bei der der „Nachweis und die Kritik [der] unterschwellig faschistoiden Inhalte“ (Gottwald 1990: 49) im Mittelpunkt stehen. „Die Forschung repetierte ihre Vorurteile und übte sich häufig in planvollem Missverstehen der Texte und systematischer Unterstellung böswilliger Absichten“ (Friedrich 1995: 327). Dieses hartnäckige Abqualifizieren ist weder wissenschaftlich noch wird es den Geschichten gerecht. Und die Gesamtauflage hat längst die Milliardenhöhe überschritten (Friedrich 1995: 327).

Verschiedene Exposé-Redakteure koordinieren die Einzelausgaben der Perry Rhodan-Reihe und legen die Hauptentwicklungsstränge fest. Unter wechselnder Herausgeberschaft wirkten viele, auch junge Autoren mit. Bald kam es zu den sogenannten *Spin-Offs*, unter ihnen *Atlan*, Rhodans „Erz- und Ewigkeitsfreund“ (Kasper 1997: 144) und 18 Jahre lang selbstständige Titelfigur. Die Rhodan-Autoren arbeiteten später oft als eigenständige Verfasser, Herausgeber und Übersetzer von SF. Unter ihnen befanden sich z.B. Karl Herbert Scheer, Walter Ernesting („Clark Darlton“), Wilhelm Voltz (bester und einflussreichster Autor deutscher SF, so Böttcher in Friedrich 1995: 306), Hanns Kneifel, Kurt Mahr und Ernst Vlcek.

Inhaltlich geht es in dem Zyklus um die Eroberung des Universums durch die Menschheit, angeführt von DEM Helden schlechthin, Perry Rhodan, der zwischenzeitlich auch die Unsterblichkeit erlangt hat. Er rettet beständig die Welt vor Katastrophen und Angriffen böser Außerirdischer und besteht viele Abenteuer mit teils wechselnden, teils bleibenden Ko-Akteuren. Das galaktische Imperium mit Zentrum Terra dehnt sich unaufhörlich aus. Endgültiges Ziel ist ein friedliches Miteinander aller Völker und Spezies, um das nach wie vor fleißig gekämpft wird. Ein Ende ist auch nach über 3000 Erzähljahren nicht in Sicht.

Herbert W. Franke gilt als der deutschsprachige Autor, der zum ersten Mal etwas anspruchsvollere Science Fiction geschrieben hat. Die Ideen mögen auf einer anderen Ebene als die der frühen Perry Rhodans liegen, bleiben aber meist skizzenhafte Entwürfe oder Versatzstücke, die nicht zu Ende gedacht sind. „Franke's short stories generally lack the imaginative boldness, the stylistic power, and – understandably so – the thematic complexity of his novels“ (Fischer 1984: 274). Darum wundert es nicht, dass Franke nicht das Leserinteresse traf, wie Gottwald (1990: 44) bemerkt.

Wolfgang Jeschke wird in der Sekundärliteratur ebenfalls gelobt. Er hat sich vor allem durch seine Herausgeberschaften etabliert. Jeschke „is

predominantly [...] the most notable and influential SF editor in Germany" (Rottensteiner 1985: 219).

SF-Literatur wurde aufgrund des niedrigen Niveaus und mangelnder „Literaturhaftigkeit“ von Literatur- und Sprachwissenschaft meist ignoriert (Scherwinsky 1978: 1). Und auch heute gilt sie vielen als zu unseriös. Aber erstens hat das nichts mit Wörtern oder Namen zu tun, denn sprachlich lässt sich sogenannte Trivialliteratur nicht definieren (Donalies 1995). Zweitens darf auch nicht übersehen werden, dass sich in der Behandlung der Stoffe aktuelle Entwicklungen und Befürchtungen der Menschen widerspiegeln. So wurde in den 60er Jahren gern der Raumflug thematisiert. In den 70er und frühen 80er Jahren häuften sich Endzeitgeschichten, die sich mit dem Untergang unserer Welt, ausgelöst von ökologischen Katastrophen wie Atomexplosionen, Wassermangel oder Umweltzerstörung, beschäftigten. Bei DDR-Schriftstellern führen kapitalistische Weltordnungen an den Rand des Verderbens. In den 90ern galten als vorherrschende Probleme neben der Gefahr der modernen Technik und Eroberungen durch fremde Kulturen die Gefährdung der Zivilisation durch die Bedrohung gefährlicher Viren oder Kometeneinschläge. Heute werden mögliche katastrophale Auswirkungen des Klonens und der Fortschritte in der Roboterentwicklung geschildert oder eine Vermischung virtueller Welten mit der Realität. Stets bilden das Zusammentreffen mit Spezies aus immer fernerer Dimensionen, ihre Andersartigkeit im Denken und Handeln, der technisch-wissenschaftliche Fortschritt, Zeitreisen und Abenteuerlust neben den jeweils aktuellen Trends wichtige Schwerpunkte. Themen- und Motivwahl bleiben reichhaltig und breit gestreut. SF ist Unterhaltungsliteratur, aber auch Gesellschaftskritik. En passant hat sich die Darstellung der Frauen von bloßer „Dummchen-Dekoration“ zu aktiven, gleichberechtigten Hauptdarstellerinnen gewandelt. Alles in allem wird SF als Spiegel der Zeit gründlich unterschätzt, und vielleicht wird ihr der Begriff Normalliteratur (Ermert 1980: 5) gerechter als die üblichen negativ konnotierten Bezeichnungen.

Was die Fantasy-Linie anbelangt, so bleiben die Romane im Bereich der märchenhaft-phantastischen Unterhaltung, stark durch den englischsprachigen Raum beeinflusst und häufig abhängig von (amerikanischen) Reihen und Spielen, für die natürlich auch deutschsprachige Autoren wie Hans Joachim Alpers, Markus Heitz, André Wiesler, Bernhard Hennen oder Wolfgang Hohlbein schreiben. Hohlbein ist unbestritten der wichtigste Vertreter im deutschsprachigen Raum. Er publiziert sehr oft allein oder auch mit seiner Frau Heike. Feige (2000: 184) bemerkt, dass sein Bekanntheitsgrad eher nicht auf die Qualität seiner Werke zurückzuführen sei, sondern auf seine Eigenschaft als Vielschreiber. Hierzu werden sich die LeserInnen sicherlich ihr eigenes Bild machen.

Das in dieser Untersuchung genutzte Material verteilt sich gleichmäßig auf beide Genres. Eine Besonderheit stellt *Die Schwerter von Oranda* von Christiane Zina dar. Sie verfolgt zwei Parallel-Systeme, das eine bildet die Gegenwart und Realität der Protagonistin Chantal Bergner. Von da aus katapultiert sich die Heldin mithilfe neuartiger technischer Ausrüstungen auf die andere Ebene – die Fantasy-Welt eines fernen Planeten aus der Vergangenheit, den sie als Wissenschaftlerin untersucht und in dem sie zu Forschungszwecken in die Rolle der Hauptfigur Vionuri schlüpft. Die beiden Systeme werden als [ZinA] für die SF-Kapitel und [ZinB] für die Fantasy-Kapitel geführt. Hans Bemmans *Stein und Flöte* rückt stark in die Nähe des Märchens, eine Gattung, die hier bewusst nicht abgegrenzt wurde. Das Werk wird sowohl bei Phantastik (Meißner 1989) als auch Fantasy (Tschirner 1989) abgehandelt und läuft in der Studie als Fantasy-Text. Insgesamt ergab sich jedoch im Verlauf der Untersuchung keine Notwendigkeit einer getrennten Betrachtung der Genres im Hinblick auf die Namen.

Alles in allem nutzen die Autoren den Freiraum für ihre schöpferischen Fähigkeiten hinlänglich aus. Die Texte bieten einen reichhaltigen Schatz an kreativen Neologismen und Namen und vor allem Bildungen, die aus morphologischer Sicht ganz ungewöhnlich sind. Diese Vielfalt wird wohl von den wenigsten klassischen Literaten erreicht.

Abschließend sei noch einmal auf das Problem der Textqualität eingegangen. „Ninety percent of all science fiction is crap“ – so eine häufig anzutreffende Einschätzung. Die Autoren beider Gattungen arbeiten zwar durchaus gern didaktisch-kritisch. Der unterhaltende Aspekt der meisten Werke steht jedoch klar im Vordergrund. Dabei sind aber die äußerst unterschiedlichen Lebensbedingungen von (Buch)Autoren sowie Druck- und Absatzmöglichkeiten in den verschiedenen Jahrhunderten zu bedenken. Schreiben und Veröffentlichen war und ist stark von konsumorientierten Erwägungen geprägt und die Autoren konnten in der Regel von qualitativ hochwertigen Arbeiten nicht leben. So kam es zeitweise zu sehr viel „leichten“ oder zumindest wenig anspruchsvollen Texten. Eine Diskussion über höhere Werte der Arbeiten und „Literatur“ im ästhetischen Sinne wird hier ausdrücklich nicht angestrebt, literaturwissenschaftliche Urteile sind nicht Gegenstand der Arbeit. Dies ist in Hinblick auf das Kapitel zur Onomastik wichtig zu erwähnen, da bei der Behandlung literarischer Namen nicht jedes hier behandelte Werk als Kunstwerk und nicht alle Autoren als Dichter verstanden sein sollen. Außerdem ist auch nicht gesagt, ob andere Texte so viel besser sind. Um das gerade angeführte Zitat zu vervollständigen – „Ninety percent of all science fiction is

crap. Ninety percent of everything is crap" (Theodore Sturgeon in Fischer 1989: 48).

3.3 Verschiedene Untersuchungen von SF-Lexemen

3.3.1 Englische Lexeme

Bisher hat sich noch niemand ausführlicher mit englischsprachigen Lexemen oder speziell Namen in Science Fiction und Fantasy beschäftigt. Allerdings kommt es in der Auseinandersetzung mit Sprache allgemein zu bekannten Beobachtungen, beispielsweise „the use of words purely as vehicles for connotations. When a coined term is given without definition, it brings to the context in which it appears only the associations suggested by its form" (Meyers 1980: 8). Unbekannte Wörter bzw. Namen sollen aber nicht nur über ihre lautliche Form wirken, sondern auch auf unbekannte Welten hinweisen, eine Art Verfremdungsstrategie also. Kunstwörter fungieren häufig als Schlüsselwörter, die den Leser daran erinnern sollen, dass er es mit fremdartigen Wesen und entsprechenden Sprachen und eben nicht Englisch zu tun hat, vgl. *kala*, *shambala*, *mekul* (Barnes 1975: 28, vgl. auch Suerbaum et al. 1981: 146). In englischen Ohren, so Meyers, klingen die Verben *to fardle*, *to funt*, *to fup* eher lächerlich, was auch von dem Schreiber, Theodore Sturgeon, so beabsichtigt ist. Diese Begriffe werden in der Geschichte nie erklärt. Hingegen hört sich *mitaxl* in „a leather mitaxl was strapped to his left hand" (Meyers 1980: 8) nach einer ernst zu nehmenden Situation an. *Gwik*, der Namen der beherrschenden Spezies auf dem Planeten Lirht, klingt wiederum komisch. Andere Autoren geben zumindest grobe Hinweise auf Bedeutungen oder Charaktereigenschaften. Jack Vances Raudelbogs vom Planeten Etiam Four sind beispielsweise nur halbintelligent (Meyers 1980: 10).

Die Namen für Marspflanzen und -tiere etc. sind häufig „nonsense words" seit E. R. Burroughs (Niven 1976: 179)¹³. Fremdartig klingende Namen für fremde Existenzen zu wählen ist damit eine bewährte Strategie in der Science Fiction. Niven schuf den Frauennamen *Halrloprillalar* bewusst schwer aussprechbar und um einen möglichst großen Abstand zum Englischen zu betonen, denn die Trägerin kommt von einer fernen Welt (Niven 1976: 179). *Tasp* ist kurz und leicht zu artikulieren, was den häufigen Gebrauch in der fiktiven Sprache ausdrückt (Niven 1976: 180). Niven gibt typische Beispiele für unbekannte, neu entdeckte Welten wie *New Eden*, *Nova Terra*, aber auch *Horvendile*, *Sereda*, *Koschei*. Namen von unbekannten Spezies können Hinweise auf das Aussehen geben, vgl.

¹³ Er wurde im deutschsprachigen Raum weniger wegen seiner Mars-Geschichten als durch die Tarzan-Figur bekannt.

Snakes, Blobs, Wogglebugs. Namen einzelner, hier besonders intelligenter, Aliens sind beispielsweise *Nessus* oder *Chiron* (Niven 1976: 184f.).

Da die englischsprachigen Arbeiten mehr auf fiktive Sprache und Sprache allgemein eingehen, finden sich meist Kapitel zu Tolkiens Sprachen der Elfen, Ents und anderer Wesen. Damit wird das Genre Fantasy mit in die Überlegungen eingeschlossen. Das ist bei den nun folgenden beiden Arbeiten zu deutschen und französischen Neologismen nicht der Fall.

3.3.2 Französische Lexeme

In seiner Sammlung von 1650 Neologismen aus 18 französischsprachigen Science Fiction-Romanen behandelt Scherwinsky auch ca. 480 Namen, das entspricht etwa 29% des Korpus (vgl. Scherwinsky 1978: 216). Die Belege werden einerseits nach inhaltlichen, andererseits nach morphologischen Kriterien bearbeitet.

Im Lauf der Besprechung zählt Scherwinsky zunächst viele Beispiele auf. Um hier nur einige zu nennen – Herrschaftssysteme oder öffentliche Einrichtungen heißen beispielsweise *Alliance du Zénith*, *Conseil Continental* (Scherwinsky 1978: 87), *Musée International de la Téléportation* (ibd.: 117), Epochen, Ereignisse *Age Rouge*, *Deuxième Millésime* (ibd.: 90), Wälder, Bauten etc. *Capitale Franc-Terrienne* (ibd.: 105), *Forêt Epargnée*, *Jardin des Délices* (ibd.: 106). Tierische Spezies heißen hingegen *badrak*, *bohur*, *bossk*, *buffle-lion* (ibd.: 108), pflanzliche *carp*, *chou martien*, *faoz*, *zotl* (ibd.: 113f.). Bei den Namen für Gestirne stehen etablierte Namen wie *Sirius* oder *Centaure* neben Kunstwörtern wie *Blrastsirgs* (ibd.: 179). Im Bereich der Ethnika findet der Autor Ableitungen (*Aramien*, *Asbestien*, ibd.: 182) und den Gebrauch von fiktiven Suffixen (*Enisor*, *Gonda*, ibd.: 183), in der vorliegenden Studie als Pseudomorpheme bezeichnet. Das heißt, bereits hier wird die Tendenz deutlich, für unterschiedliche Referentengruppen präferiert unterschiedliche Wortbildungsmöglichkeiten zu nutzen.

Scherwinsky kommt bei seiner Untersuchung zu zahlreichen Beobachtungen und Schlussfolgerungen, die auch für die *Phantastischen Namen* relevant sind. So stellt er wiederholt fest, dass Namen ein bedeutendes Stilelement für die atmosphärische Ausformung der Texte sind (Scherwinsky 1978: 5, 168, 189, 223). „Das Gros der Ortsnamen stellen die Planeten, die den Erzählungen ebenso zahlreiche bunte Tupfer aufsetzen wie die Namen der ethnischen Gruppen“ (Scherwinsky 1978: 180). Eine unbekannte Umgebung wird auch mithilfe fremdartiger Namen gestaltet, wohingegen Menschen oder erdnahe Personen vertraute Namen bekommen (ibd.: 168, 170f., 177). Zusätzlich wird versucht, solche Namen dann typisch für eine bestimmte Kultur klingen zu lassen, beispielsweise *Yoko-*

Mbang (Afrikaner), Beni-Merzouk-Al-Mehmed (Araber) (ibd.: 213), das heißt, sie schaffen Lokalkolorit (ibd.: 235). Eine häufig anzutreffende Motivation für die Wahl eines Namens sind Übereinstimmung zwischen Klangbild und Charaktereigenschaften des Namenträgers (ibd.: 177, 225f, 226)¹⁴. Scherwinsky untersucht und findet mehrfach Parallelen „zwischen der exotischen Buntheit der Objektwelt und der morphologischen Ausformung der Termini“ (ibd.: 185). Die Kunstwörter haben eine suggestive Ausstrahlung (ibd.: 207). Diese Wirkung auf die Hörer bzw. Leser dürfte aber von sozialen und geographischen Faktoren abhängen (ibd.: 176). Vom Französischen abweichende Phonemfolgen ergeben schnell ein fremdländisches Flair (ibd.: 176). „Den Eindruck des absolut Fremden, außerhalb aller bekannten Welten Liegenden, erwecken Namen wie Blastsirgs (Gestirn), Kraharsks (Planet), Frlihragsks (Hauptstadt), Scroulgourloursks (Hauptperson)“ (Scherwinsky 1978: 226). Ein weiteres Mittel, um die Ferne und Unbekanntheit einer Welt zu untermauern, ist die Häufung exotischer Namen und Neologismen (ibd.: 215, 222), was sogar zu nicht verständlichen Elementen im Text führen kann (ibd.: 159). All diese Beobachtungen kehren in der Besprechung der deutschen Science Fiction-Texte wieder.

3.3.3 Deutsche Lexeme

Siebold sammelte etwa 4200 Neologismen aus deutschen und ins Deutsche übersetzten Science Fiction-Texten, wobei er allerdings Wortschöpfungen explizit ausklammert (Siebold 2000: 12). Namen werden nicht eigens ausgewiesen. Dies alles hat zur Folge, dass die Ergebnisse nicht mit der vorliegenden Studie vergleichbar sein können, wenn es um die Häufigkeiten von Wortstrukturen geht. Bei Übersetzungen bleibt einerseits nicht unbedingt die Wortbildungsart der Ausgangssprache erhalten, wie an anderer Stelle gezeigt wurde (Elsen 2004: 69; dt. *Geruchsklavier* oder *Ododion*, engl. *Smellodion*, Laßwitz in Fischer 1984: 84). Die tatsächlichen Relationen der Wortbildungsarten zueinander werden verfälscht. Andererseits verändert sich die Klangwirkung und mit ihr das Assoziationsbild der Namen (engl. *snark*, dt. *Schnatz*, Siebold 2000: 156; dt. *Naso Odorato*, *Stinkerling*, *Frau Schnüffler*, *Riechmann*, engl. *Rhyno Smelt*, *Schmel-ling*, *Madame Sniffaire*, *Reekman*, alle Laßwitz in Fischer 1984: 89). Zu den erwähnten Beispielen von Laßwitz und anderen bemerkt Fischer, dass sie im Deutschen meist normaler klingen als die Übersetzungen im Englischen (Fischer 1984: 89) (vgl. auch dt. *Strudel-Prudel*, engl. *Eddyblooper*,

¹⁴ Dem Namen *Lugurgur* kommt „une sensation sinistre“ zu, *Sihura* ist dagegen „un nom qui fait gentil“ (Bruss in Scherwinsky 1978: 226).

Laßwitz in Fischer 1984: 97). Dies sind im Wesentlichen die Gründe, warum dann in der vorliegenden Untersuchung auf übersetzte Belege verzichtet wurde.

Bei Siebold steht im Gegensatz zu Scherwinsky die Rolle des Lexems für den Text im Vordergrund. Trotzdem kommen beide Autoren teilweise zu ähnlichen Schlüssen.

In der Science Fiction zeichnen sich zwei intentionale Grundzüge ab, deren Umsetzung sich auf die Textgestaltung insgesamt, aber auch auf sprachliche Details wie die Bildung neuer Wörter auswirkt. Zum einen kann der Autor bestrebt sein, ein anspruchsvolles Kunstwerk zu schaffen, das die Möglichkeiten seines Materials, der Sprache, auslotet und reflektiert oder das einer bestimmten Aussage oder Botschaft Gestalt verleiht [...]. Zum anderen kann der Autor in erster Linie das Ziel verfolgen, den Leser zu unterhalten. Die Textgestaltung orientiert sich dann, nicht zuletzt aus kommerziellen Gründen, oft an den Erwartungen eines breiten Publikums. Im Extremfall führt das zur fließbandartigen Produktion von Texten (Siebold 2000: 26f.).

Dies kann dazu führen, dass Wörter und ganz besonders Namen nur ihrer plakativen Wirkung wegen verwendet werden und um die Zugehörigkeit zur Textsorte Science Fiction oder Fantasy zu signalisieren. Viele fremdartige Namen verweisen auf viele fremdartige Orte und Lebewesen. Oft gibt es keine oder nur mangelhafte Bedeutungshinweise. Allein die Position im Text und der ungewöhnliche Klang schaffen eine Groborientierung für den Leser, vgl. den folgenden Textausschnitt von Andreas Brandhorst.

Auf dem Weg dorthin kamen Valdorian und Jonathan nicht nur an zahlreichen Menschen vorbei, manche von ihnen exotisch gekleidet, sondern an noch viel exotischeren Tarufi, Akuhaschi, Ganngan, Kariha, Qinqu, Pintaran und Greki. In manchen Fällen gingen seltsame Gerüche von ihnen aus. Hier und dort schwebten auf Levitationspolstern die Ambientalblasen von Geschöpfen, die in einer Sauerstoff-Stickstoff-Atmosphäre nicht überleben konnten [BraDi: 376].

Fremde Namen, die nicht klar interpretierbar sind, bedeuten ein wichtiges Stilmittel in Science Fiction- und Fantasy-Texten.

One of the most celebrated examples of the deliberately inexplicable is the last sentence of A. E. Van Vogt's *The Weapon Makers* (1943; book 1946): 'This much we have learned: here is the race that shall rule the sevagram.' We have had no mention of the sevagram before. If readers knew that it was the name of the ashram recently founded by Gandhi, it was clearly meant to do much more than remind them of the Indian leader, in the context, it stirs 'images in the reader's mind of the broadest conceivable vistas. It would appear to mean at least this galaxy, maybe other galaxies, perhaps even the entire multiverse.'

[...] One word, at the very end of a novel, can set the imagination reeling and trigger the sense of wonder (James 1994: 119f. in Siebold 2000: 156f.).

Die Platzierung eines unbekannten Namens an das Ende eines Romans dürfte dabei allerdings eine Ausnahme bleiben. Immerhin kann in diesem Fall die Signalwirkung von *sevagram* ausgeschlossen werden. Auch Siebold stellt also die assoziationssteuernde Wirkung unbekannter Wörter heraus, die oft genug und ganz bewusst unverständlich bleiben (Siebold 2000: 54f.). Gerade durch Blick auf den Kontext kann er aber auch eine verfremdende Wirkung von Wortneubildungen aufzeigen (Siebold 2000: 159), bei denen die Namen wohl einen nicht geringen Anteil ausmachen. Sie ergibt sich durch auffällige Häufungen.

The reader of *The Simulacra* is exposed to the neologistic excess which characterizes the science fiction text. The first pages, frequently the most defamiliarizing in any SF novel, introduce a pattern of acronyms (EME), abbreviations (Art-Co), and new products (Ampek F-a2) which, in their abundance, render the text less readable. [...] These terms cannot be read *through*, for the unfamiliarity they engender is precisely their purpose" (Bukatman 1993: 54 in Siebold 2000: 159).

Die, wie Siebold sie nennt, Verfremdungsstrategie, die sich durch die gedrängte Verwendung von Neologismen ergibt, erleichtert nicht gerade das Verständnis, betont jedoch den Eindruck von Fremdheit (Siebold 2000: 160). Damit führt sie zu der bereits für die Namen festgestellten Signalwirkung. Sie gilt also für die SF-Neologismen insgesamt. Ein Text kann mit ihrer Hilfe dem Genre Science Fiction zugeordnet werden. Deswegen kommt eine solche Konzentration neuer Appellativa und Namen eher zu Beginn eines Textes vor. Im Gegensatz dazu bedeutet ein Verzicht neuer Wörter Ruhe und Normalität und unterstützt die Darstellung der konventionellen Welt (Siebold 2000: 162). Auch Scherwinsky zeigte bereits, dass sich der kontrastive Gebrauch von vielen im Vergleich zu keinen neuen Appellativa und Namen parallel zu fremden und vertrauten Kontexten in den Strukturen der Namen selbst zu wiederholen scheint, da eine entsprechende Korrelation von unbekannter gegenüber bekannter Phonotaktik zu finden ist. Siebold stellt deonymische Komposita wie *Naumann-Expedition*, *Sinizin-Mößbauer-Effekt* und *Sciurrux-Theorie*, *Tütiquetzitok-Schwelle* gegenüber. Nur Namen wie in den ersten beiden Beispielen führen bei den Lesern zu der Überlegung, die Begriffe könnten real sein (Siebold 2000: 70f.).

Komposita finden sich auch häufig bei geographischen Benennungen, z.B. *Mesfluß*, *Pillan-Berge*, *Tirra-Kanal*. Die Kunstwörter wären ohne das Zweitglied nicht interpretierbar (Siebold 2000: 71). Das gleiche leisten Derivationssuffixe bei Völker- und Länderbenennungen wie *Losannien*,

Ardelurien, Badubiner, Achonier. Die Kunstbasen geben den Hinweis darauf, dass es sich um außerirdische Referenten handelt (Siebold 2000: 74ff.).

Da Siebold die Wortschöpfungen ausschließt, thematisiert er auch mögliche Lautwirkungen nicht. Ballmer hingegen verweist darauf, dass die SF-Literatur bei der Namengebung recht kreativ verfährt und die Eigennamen oft ihren Trägern angepasst sind. Er führt Beispiele auf wie *Thranx* für menschengroße intelligente Insekten, den Doppelnamen *Tse-Mallory* als Hinweis auf eine gehobene soziale Stellung, *Flinx* als Name eines kleinen, diebischen Jungen und schließlich die typisch weiblichen Endungen bei Frauennamen wie *Merceile, Mirona, Thora, Tiga* (Ballmer 1980: 87). Die Endung *-a* wird sehr häufig für Frauennamen gewählt. Solche Signalendungen, die Ballmer zu den konventionellen morphologischen Mitteln zählt, tragen sicher mit zur Entscheidung bei, ein bekanntes Lexem, hier *Thora*, als Name zu verwenden. Erwähnenswert ist zudem Ballmers Hinweis auf Klangverwandtschaften bei Namen für Referenten, die in einer Beziehung zu einander stehen – die Sonne *Swaft*, ihr zweiter Planet *Swoofon*, das humanoide Zwergenvolk dort *Swoon* (Ballmer 1980: 88). Auch diese Feststellungen finden sich in der Untersuchung der Namen wieder.

3.4 Zusammenfassung

Dass die vermehrte Verwendung sprachlicher Neuerungen und vor allem kreativer Namen ein wesentlicher Zug der Fantasy- und SF-Texte ist, wird mittlerweile von niemandem bestritten. Andersherum dürfte das Fehlen von Neologismen ein Ausnahmefall sein (Ballmer 1980: 87).

Bisher kristallisieren sich verschiedene Beobachtungen heraus, die teils für Neologismen allgemein, teils speziell für die Namen gelten. Einerseits werden Kunstwörter ohne weitere Hinweise auf Bedeutung bzw. Referenz verwendet, um den Text als fremd und damit zum Genre gehörig auszuweisen (Signalwirkung). Diese Verfremdungsstrategie setzt zusätzlich auf eine Häufung nicht verständlicher Lexeme. Weiterhin werden bekannte morphologische bzw. phonologische Strukturen unbekannten bzw. regelwidrigen entgegengesetzt, um bekannte von unbekannten Referenten zu trennen (Kontrastprinzip). Schließlich müssen Wörter und vor allem Namen bei fehlenden Informationen zu Bedeutung bzw. Charaktereigenschaften des Trägers primär über ihre Lautgestalt wirken. Oft helfen bekannte Wortbildungstechniken bzw. -einheiten bei der Dechiffrierung. Wenn der Wortstamm einer Ableitung oder das Determinans eines Kompositums ungeklärte Kunstwörter sind, kann doch mithilfe des anderen Morphems das Wort bzw. der Name so weit interpretiert wer-

den, dass das Verständnis des Textes gesichert bleibt. Bei *X-aner* wird es sich um ein Lebewesen handeln, und *X-Baum* ist noch klarer. Damit deuten sich unterschiedliche Wortbildungspräferenzen für die verschiedenen Referentengruppen an. Der Name eines Gewässers oder Gebirges ist oft ein Kompositum oder ein Wortgruppenlexem, weil sich über ein eindeutig bestimmbares Determinatum die Referenz nachvollziehen lässt. Bei Bezeichnungen für Völker und Länder kann dies auch ein Derivationsuffix leisten. Namen für Individuen hingegen sind oft reine Kunstwörter, bei denen die Lautstruktur die Rolle des Assoziationsträgers übernehmen muss, da weitere Informationen nur durch den Satz- und Textzusammenhang eruierbar sind. Dies trifft sowohl für die französische als auch für die deutsche Studie zu. Hinweise englischsprachiger Arbeiten sind damit zumindest kompatibel.

Für die weitere Untersuchung ergeben sich daraus verschieden Frage- und Aufgabenstellungen. Zum einen können die künstlich gebildeten Wörter bzw. Morpheme genauer beleuchtet werden. Ist System erkennbar – sind eine bestimmte Phonotaktik, Lautkombinationen oder gar Einzelaute, repräsentiert durch die Orthographie, mit bestimmten Assoziationskomplexen verknüpft? Bieten sich gewisse Silben an, die auf wiederkehrende Inhalte deuten und somit in Richtung Morphem tendieren? Weiterhin sind die Wortbildungspräferenzen in Abhängigkeit der Referentengruppen ausführlich und systematisch zu untersuchen. Zu diesen Überlegungen gibt die bisher behandelte Literatur erste Hinweise. Und schließlich darf nicht vergessen werden, dass Kunstwörter nicht nur als Namen unbekannter Wesen und Orte dienen, sondern auch als Kunstsprache, als exotisches Kommunikationsmittel. Nur fragt es sich, ob sie in dieser Funktion anders aussehen.

II Struktur der literarischen Namen

1 Wahl und Entstehung der Namen

Droud and plug - part nonsense, part English. Clearly we're talking about a moderately common human tool. In this case, the plug goes into a wall socket, and the droud goes into the socket fitted into the man's skull. It's a modulator for the current going into the pleasure center of his brain. Incidentally, *droud* was a typographical error I kept making for "crowd", as the *shisp* in *hachiroph shisp* was a typo for "ships". I kept making the same mistakes until I used them in this fashion, and that got me over (Niven 1976: 180).

Manchmal führen „Unfälle“ zu einem neuen Wort. Bei den Namen dürfte dies allerdings kaum passieren. Für die Autoren bedeutet der Name nämlich ein wichtiges Stilelement. Der Klang macht ein grundlegendes Entscheidungskriterium dabei aus. Der Benennungsakt erfolgt jedoch nicht regelgeleitet, sondern intuitiv. Zu diesem Schluss kommt Sabine Hanno-Weber bei ihrer ausführlichen Befragung zahlreicher Hamburger Romaniers und Literaten der realistischen Gegenwartsliteratur (Hanno-Weber 1997: 135). Ines Sobanski stellte bei ihrer Umfrage ebenfalls fest, dass die Namensfindung für die Autoren sehr wichtig ist (Sobanski 2000: 54). Die Autoren wählen ihre Namen sehr sorgfältig aus, sie erfüllen sie und können die Gründe für die Wahl nicht nennen (Hanno-Weber 1997: 134).

Friedhelm Debus befragte Autoren nach der Namen(er)findung und den zu vermittelnden Charaktereigenschaften der Figuren und fügte verschiedene Stellungnahmen bereits verstorbener Literaten hinzu. Jean Paul z.B. wählte für unbedeutende Personen gern Einsilbler wie *Knef*, *Peuk*, *Wutz* (Debus 2002: 67). Eva Zeller verbindet mit *u* einen „Todesklang“: *Ruth*, *Gudrun* (Debus 2002: 68). Debus weist ausdrücklich auf die Subjektivität solcher Wertungen hin, die trotz allem jedoch vorhanden und damit zu berücksichtigen seien (Debus 2002: 70f.). Eine sehr ausführliche Zusammenstellung von Urteilen über Laute bzw. Buchstaben und ihren Kombinationen ist bei van den Berghe (1976) zu finden.

Auch die Verfasser der SF- und Fantasy-Texte legen großen Wert auf die Namengebung, vor allem und ganz besonders bei wichtigen Figuren.

So passiert es mir immer wieder, dass ich für bestimmte Personen einen Namen wähle und ihn später ändere, weil ich aus irgendeinem Grund den Eindruck gewinne, dass er nicht passt. Es ist wie mit einer bestimmten Farbschattierung bei einem Bild, die zu den anderen Schattierungen passen muss, damit ein harmonisches Ganzes entsteht (Andreas Brandhorst).

Ich trage mich ja immer mit einem Bild der Figur und dazu sollte der Name auch schon passen. Irgendwann spüre ich einfach: Der ist es! Deshalb dauert es auch oft sehr lange, den richtigen Namen zu finden (Monika Felten).

Praktisch gesehen geht das so vor sich, dass ich die Namen erst einmal hinschreibe und sie ein paar Tage stehen lasse, um einen gewissen Abstand davon zu bekommen, er muss gefühlsmäßig in das Gefüge passen (Hans Dieter Klein).

Bei den Namen für die Charaktere lasse ich mich von meinem intuitiven Empfinden leiten. Ich habe die jeweilige Person vor Augen und spiele alle möglichen Namen durch, bis einer hängen bleibt, den ich als passend empfinde. Hier entscheidet nicht der Kopf, sondern einzig der Bauch. Natürlich müssen die Namen in den lokalen Kontext passen (Frank P. Schätzing).

Es gibt durchaus Autoren, die hin und wieder Bücher mit Namenserkklärungen oder Namensbücher heranziehen (z.B. H. Glaesener, M. Heitz, M. Felten). Manche Schriftsteller wählen ein Wort, weil es bestimmte Bedeutungsaspekte trägt.

Oder die Feyn, die in den ersten beiden Kantaki-Romanen genannt wurden, aber erst im 3., dem „Zeitkrieg“, eine wichtige Rolle spielen. Das Wort *fey* kommt aus dem Schottischen, bedeutet sowohl 'todgeweiht' als auch 'übermütig'. Es gibt da durchaus einen Zusammenhang (Andreas Brandhorst).

Aber meistens entscheidet der Klang.

Sympathieträger bekommen immer sehr viel wohlklingendere Namen als Antagonisten. Priesterinnen möglichst weiche, mystische Namen. Krieger harte, sehr männliche Namen. Antagonisten gern Namen, die schon vom Wortlaut unfreundlich klingen. [...] So verwende ich für die Protagonisten meist dominante hell klingende Vokale (*i, e*, aber auch *a* und *y*). *Naemy, Sunnivah, Paira, Fayola*. Bei Antagonisten eher die dunklen Vokale (*o, u*, aber auch *a*) *An-Rukhbar, Okokwan, Asco-Bahrran, Othon, Vhara*. Für Krieger kurze, hart klingende Namen ohne ein verniedlichendes *i*. *Vhait* – (kurz und hart, weil er ein Krieger ist + ein *i* für die Sympathie), *Tarek, Bayard, Toralf* – hart und streng, entschlossen. Für Priesterinnen weiche Namen, *Inahwen, Rowen*. (Monika Felten)

O klingt bedrohlich, *i* eher flirrend. Das *r* weist auf Härte hin, das *n* auf Weiches, Flüchtiges, *a* auf Finsternis. Der Held im *Singenden Stein* heißt *Aedan*. Ein weicher Name durch das *n* und das *d*, mit einem Schuss Geheimnis durch das kehlige *ae* und das *a*. Genau passend für einen Sänger mit einem mysteriösen Geheimnis. Sein Freund heißt *Kari*. Dieser Name war bei den Wikingern geläufig und hatte für mich die richtige Assoziation. *Kari* ist kurz und schnörkellos und repräsentiert damit die Eigenschaften seines Trägers, der direkt und offen und ohne Hintergedanken agiert. Er besitzt durch das *i* in der Endung etwas Kindliches, das auf die Unerfahrenheit des Protagonisten hindeutet. In dem

Namen *Morton* findet sich das finstere *o* neben dem weichen *n*. Der Protagonist schwankt zwischen Härte und Sensibilität. Der Name *Gelwyn* mit dem hellen *y* transportiert das Lichte, Fließende, das seinem Volk anhaften soll. *Sraggs* wirkt eher amputiert. Eine Gestalt, die kurzen Prozess macht. Schroff. Das zischende Schlangen-*s* zu Beginn klingt hinterhältig (Helga Glaesener).

Hanns Kneifel (pers. Kom.) wählt für böse Figuren dunkle Vokale und harte Konsonanten. Die Namen von guten Magiern müssen wohlklingend sein, einige Vokale enthalten sowie milde Konsonanten, z.B. *m* und *n*, die summen, nicht poltern. Der Name eines guten männlichen Helden vom Typ *Atlan* ist kurz, präzise und weist zweimal das *a* auf, damit er leicht zu merken ist. Für Frauennamen nimmt Kneifel viele *y*, *c*, *ee*, *e* und *ou*.

Seltene Buchstaben und Buchstabenkombinationen werden gern in den Namen fremdartiger Wesen verwendet.

[...] *yrr* leitet sich aus einem nostalgischen Verständnis traditioneller Science Fiction ab, aus den klassischen *space operas*. Während der Glanzzeit der Science Fiction in den Fünfzigern und Sechzigern trugen die Aliens Namen, in denen exotische Buchstaben wie *x* und *y* eine Rolle spielten, zum Beispiel *xenomorph*. *Yrr* ist ein augenzwinkernder Flirt mit dieser Tradition (Frank Schätzing).

Passen diese [i.e. etablierte Namen, H. E.] nicht 100% auf meine Romanfigur, ändere ich sie bisweilen etwas ab. Indem ich z.B. ein *in* der Fantasy so gern verwendetes *h* oder ein *y* in den Namen einfüge [...] *Sunnivah* heißt die Tochter einer Freundin (diese schreibt sich allerdings ohne *h*) (Monika Felten).

Meist sind den Schriftstellern die Gründe für die Wahl eines Namens nicht bewusst. Er muss passen, sonst kann die Geschichte nicht geschrieben werden. Darum wandeln sie vorhandenes Material ab oder bilden bei Bedarf ganz neue Formen.

2 Lautsymbolik

[S]o stelle ich mir z.B. einen unbekannten *Otto* kurz und rund, einen *Jochen* dagegen lang und schlank vor (Werner 1995: 482).

In den Besprechungen der literarischen Texte gibt es immer wieder Kommentare zu den Assoziationen, die Wörtern und Namen auslösen, die aber nicht auf die Bedeutung von Lexemen oder Wurzeln zurückgehen können, sondern genau, wie von den Autoren gewollt, auf Laute, repräsentiert durch die Buchstaben, oder auf das gesamte Klangbild. Darauf verweist Heidi Aschenberg in ihrer Untersuchung von Namen in Kinderbüchern.

Über die lautlichen Beschaffenheiten eines Wortes wie eines Namens können Stimmungen evoziert werden, wobei sich die sog. ‚dunklen‘ Vokale *o* und *u*

vor allem für die Heraufbeschwörung des Finsteren, Unheimlichen eignen (Aschenberg 1991: 54).

Die Vokale rufen zusammen mit den Konsonanten Bilder hervor.

Und wenn du das Wort *Tüpfelfritz* hörst, dann ahnst du schon, daß es ein Name für etwas Kleines, Neckisches sein muß, also für einen Zwerg (Krüss in Aschenberg 1991: 85)

Aschenberg kommentiert die Namen dreier Phantasiewesen Michael Endes, eines Winzlings, eines Nachtalbs und eines Felsenbeißers.

In der Gestaltung der Namen gelingt es dem Autor, nicht allein das Aussehen seiner Figuren, sondern auch die Weise ihres Sprechens nachzubilden. Ebenso wie die Bezeichnung ‚Winzling‘ und die Charakterisierung seiner Stimme durch ‚Piepsen‘, wird auch der Eigenname lautlich durch einen hellen Vokal getragen. Durch den ü-Laut wird zweifelsohne die Stimm Lage, durch die Reduplikation in *Ückück* möglicherweise ein nicht kontinuierlicher Redefluß nachgeahmt. Mit dem Namen *Wuschwusul* greift der Autor, wenngleich in Verkürzung, eine bereits eingeführte Eigenschaft des Trägers – die schwarzen ‚Wuschelhaare‘ – wieder auf, um mit der Prägung des Namens durch den Vokal *u* zudem das Dunkle, Düstere des Nachtalbs und seiner Sprechweise nachzuahmen. Der Name *Pjörnrachzarck*, in der Kombination seiner Laute sehr hart wirkend, klingt so, wie es sich vermutlich anhört, wenn jemand mit ‚metallenen Zähnen‘ Steine zerkaut (Aschenberg 1991: 101).

An anderer Stelle kommt ein kleiner französischer Elefant vor mit Namen *Slim*. „Du reste, il avait un très petit nom: il s'appelait Slim. Donc c'était quand même un petit éléphant. S'il s'était appelé Patapoum, il aurait été un grand éléphant ...“ (Weiss/Sultan in Kalverkämper 1978: 106). Helle Vokale signalisieren kleinen Wuchs, Harmlosigkeit, auch Liebenswürdigkeit, „noms incompréhensibles et bizarre dont les uns sont sans doute aussi des mots d'affection: Titi, Kiki, Kikette, Didine, Gyponne, Biribi ...“ (Frick in Kalverkämper 1978: 304). Wir werden in unserem Kulturkreis wohl kaum die Interpretation finden, helle Vokale evozierten das Böse, Dunkle. Und andersherum wird in unseren Ohren eine Häufung von *us* und *os* in einem Namen nicht mit einem kleinen, harmlosen Träger assoziiert.

Gerhard Eis (1970) beschrieb verschiedene Tests, mit denen er zeigen konnte, dass Namen tendenziell bestimmte Wirkungen auslösen, die nicht mehr als zufällig gelten können. Er forderte Studenten dazu auf, Namen und Berufe einander zuzuordnen, beispielsweise *Taras Borodajkewycz*, *Josef Bumba*, *Walter Findeisen*, *Rudolf Hippius*, *Arthur Winkler von Hermaden* bzw. Generalkonsul, Oberkirchenrat, Professor für Experimentalphysik, Straßenbahnschaffner, Heimatdichter. *Winkler von Hermaden* wurde von 65% der Testpersonen als Generalkonsul bezeichnet, *Hippius*

als Oberkirchenrat (72%), *Borodajkewycz* als Experimentalphysiker (61%), *Bumba* als Straßenbahnschaffner (81%) und *Findeisen* als Heimatdichter (41%) (Eis 1970: 17f.). Eis diskutierte die Ergebnisse mit den Studenten, um die Gründe für die Entscheidungen zu ermitteln. Der Name *Josef Bumba* hörte sich schwerfällig, kurz, glanzlos und alltäglich an und wurde daher auch mit dem einfachen Beruf assoziiert. *Walter Findeisen* wurde als blank, rein deutsch und ehrwürdig empfunden. Der Name *Borodajkewycz* dagegen klang anspruchsvoll und eignete sich für einen mit Respekt behafteten Experimentalphysiker, vor allem einem Russen. *Hippius* steht in der Tradition der latinisierten Namen evangelischer Pastöre (Eis 1970). Von solchen Tests führte Eis mehrere durch. Er untersuchte auch Klangwirkungen und Nationalitäten – *Hasselhorst* rasselt und knarrt und passt zu einem (zackigen) Oberleutnant, der Russe *Milinski* ist ein Spion, der Italiener *Pallavicini* Opernsänger, der Norweger *Olsen* Walfischfänger (Eis 1970: 20). Es wird deutlich, dass hier auch Weltwissen und Häufigkeitsfaktoren eine Rolle spielen, denn viele Opernsänger stammen aus Italien und es gibt wesentlich mehr skandinavische Walfischfänger als italienische. Weiter untersucht wurden Seltenheit (*Braun* vs. *Braunbehrens*, Eis 1970: 21) sowie Länge und orthographische Auffälligkeit bzw. etymologische Durchsichtigkeit (*Schmaltz* vs. *Schmalz*). Seltenere, kompliziertere, unverständliche und auffälligere Namen klangen wirkungsvoller und vornehmer und wurden eher für Angehörige des diplomatischen Corps gewählt (Eis 1970: 21f.). Er folgert daraus, „daß es feste Beziehungen zwischen den Personennamen und ihrer Bewertung gibt“ (Eis 1970: 26), die allerdings zeit- und probandenabhängig sind. Da solche Beziehungen aber häufig nicht über die morphologische Bauweise und einen semantischen Zusammenhang zwischen Wurzeln erklärbar sind, muss es an der Klangwirkung liegen. Dies genauer zu untersuchen ist das Aufgabengebiet der Lautsymbolik „the direct linkage between sound and meaning“ (Hinton et al. 1994: 1). Dabei handelt es sich um ein umstrittenes Forschungsgebiet, weil es aus subjektiven Gefühlseindrücken schöpft. Doch sie fügen sich zu einigen grundlegenden Tendenzen zusammen.

Konkrete Untersuchungen beschäftigten sich mit einer möglichen Universalität lautsymbolischer Erscheinungen, den Faktoren, auf denen sie beruhen – akustische, artikulatorische oder gänzlich andere –, ihrer Rolle in der Entstehung der Sprachen und entsprechenden Reflexen heute. Im folgenden Abschnitt wird jedoch nicht der Frage nachgegangen, ob bei sinnvollen Wörtern eine Beziehung zwischen Lautung und Bedeutung zu finden ist (Krien 1973, Etzel 1983), oder ob Personennamen eine Suggestionwirkung haben (Ris 1977, Hartmann 1984). Wesentlich interessanter und näher an unserer Problematik ist der Symbolwert von sinnfreien Laut- bzw. Buchstabenkombinationen.

Ertel (1969) stellt die Experimente und Ergebnisse aus den Jahren bis 1969 vor, die alle zeigen, dass Laute bzw. Kombinationen lautcharakterliche Eigenschaften besitzen (Ertel 1969: 45). Am bekanntesten ist wohl Köhlers Takete-Baluma-Untersuchung (Köhler 1929: 242f.), in der die beiden Kunstwörter einer gezackten und einer runden Strichzeichnung zugeordnet werden sollten.

In eigenen Experimenten zeigt Ertel, dass schwer aussprechbare, das heißt sprachunübliche Kunstwörter als unangenehm empfunden werden. Kunstwörter mit *a, o, t, s* (stimmlos), *k* und *r* wie *okar, karno, ramat* verbinden sich mit Potenz, Kraft und Stärke. Solche mit *e, i, ei, l, m, n, g* und *d* wie *leli, elin, meilem* werden mit Zartheit, Weichheit und Feinheit assoziiert (Ertel 1969: 50f.). Der Eindruck von Bewegtheit und Schnelligkeit wird durch Wortlänge und Silbenkürze hervorgerufen (*lodennno, dondonnell*), Ruhe und Langsamkeit dagegen durch Wortkürze und Vokallänge (*sonem, soom, pahl*) (Ertel 1969: 51f.).

Die Möglichkeit, dass Kunstwörter, die Lexemen ähneln, deren Bedeutungsaspekte hervorrufen (Ertel 1969: 56, vgl. auch Mandelker 1984: 25), schließt Ertel durch weitere Experimente aus (Ertel 1969: 60f.). Allerdings schien dieser Effekt in anderen Untersuchungsreihen eher wahrscheinlich (Ertel 1969: 70, 92). Im Gegensatz zu dieser Wortassoziationstheorie besagt die Lautassoziationstheorie, dass Einzellaute Vorstellungen auslösen, die sprachlich oder auch nicht sprachlich geartet sein können. Der erste Fall hätte sprachspezifische, der zweite universelle Assoziationen zur Folge. Die erste These verwirft Ertel (1969: 69) aufgrund verschiedener Experimente, die zweite kann nicht ausgeschlossen werden (ibid: 67). Tests mit Gehörlosen konnten keine der Thesen stützen (ibid: 82).

Bei der Untersuchung der Kunstwörter schien Gewohntes, also Häufiges, und leicht Aussprechbares positiv interpretiert zu werden. Eine lange, schnell gesprochene Form wirkte anregend. Inwiefern das an Einzellauten liegt, wurde in weiteren Untersuchungen betrachtet. Ertel ging der Frage nach, ob artikulatorische Merkmale mit Dimensionen von Potenz oder Erregung verknüpft werden. Es wurden artikulatorische und akustisch-auditive Gründe für die Einschätzungen vermutet. Ein grober Zusammenhang zwischen Lautcharakter und Merkmalen des Lautgeschehens war erkennbar (Ertel 1969: 98, 106f.). Eine Abhängigkeit der Gesamtwirkung eines Lautkomplexes von der Beschaffenheit der Segmente konnte nicht nachgewiesen werden. Allerdings spielen einzelne Vokale eine nicht zu unterschätzende Rolle. Bereits in anderen Experimenten hatte sich wiederholt gezeigt, dass [i] der „kleinste“, [a] der „größte“ Vokal ist bzw. [i] der „hellste“ und [u] der „dunkelste“ Vokal (Sapir, Newman in Ertel 1969: 109, vgl. auch Bartens 2000: 9) bzw., dass [i] mit [KLEIN], [SCHWACH] und [a] mit [GROSS], [STARK] korreliert (vgl. auch

Mandelker 1984: 4, Tarte in Mandelker 1984: 28, Zuravlev, Orlov in Mandelker 1984: 40, Bartens 2000: 9). Die wiederholte Assoziation von [i] mit [KLEIN] war bereits Sokrates aufgefallen und mag auf den höheren Ton des Vokals zurückzuführen sein (Jakobson/Waugh 1987: 187), obwohl sie sich sogar bei taub- bzw. blindgeborenen Kindern findet (Fónagy 1963). Abschließend folgert Ertel „Kunstwörter können demnach unabhängig von sprachlich-semantischer Konvention als Symbole für Bedeutungen gebraucht und verstanden werden“ (Ertel 1969: 110). Weitere Bestätigungen von Laut-Assoziationszusammenhängen bei Kunstwörtern bringt Peterfalvi (1970).

Einige wenige Tests beschäftigten sich mit der Wirkung einzelner Schriftzeichen. Knapp und Ehlinger ließen ihre englischsprachigen Probanden Buchstaben beurteilen mit dem Ergebnis, dass die letzten fünf Buchstaben des Alphabets die gesamten negativen Eigenschaften an sich zogen, die mit Hilfe des semantischen Differentials überprüft wurden, neben [UNFREUNDLICH] auch [HART] und [HÄSSLICH],

words themselves may be examined in the light of the properties of their alphabetic components. Thus, it should be possible to contrive 'friendly' and 'unfriendly' words [...] by compounding them of letters commonly ascribed these attributes (Knapp, Ehlinger 1968: 942).

Die Untersuchungen aus Europa sind, alles in allem, eher spärlich. Beweise für systematische Struktur oder durchgängige eindeutige Relationen fehlen. Aber die Befunde weisen insgesamt in eine Richtung, dass nämlich Sprachbenutzer mit Lauten, Buchstaben bzw. ihren Kombinationen gewisse Assoziationen verbinden können. Die Ergebnisse sind nicht zufällig zustande gekommen und widersprechen der Vorstellung von reiner Arbitrarität zwischen Zeichen und Bedeutung. Es ist wohl von gewissen Tendenzen zu sprechen, von einer Randerscheinung, die nicht in strikte Regeln zu fassen ist.

Jüngere Untersuchungen aus den USA sparen die älteren europäischen Studien komplett aus, da sie auf Deutsch oder Französisch erschienen sind. Bei ihnen stehen vor allem seltene, zumeist unbekannte Sprachen im Mittelpunkt, oft in Hinblick auf Universalien. Auch sie zeigen mehr oder weniger weit verbreitete Laut-Inhalt-Korrelationen auf. Einer der aussichtsreichsten Kandidaten für Universalität ist nach wie vor die Stimmlage. Dafür scheint es biologische Gründe zu geben.

The sounds made by a confident aggressor (or one who wanted to appear so) are typically rough and have a low F_0 ; submissive or non-threatening individuals' cries are typically tone-like and have a high F_0 . The dog's threatening growl and submissive whine or yelp are familiar examples of this [...]. F_0 , other things being equal, is inversely related to the mass of the vibrating mem-

brane (vocal cords in mammals, syrinx in birds), which, in turn, is correlated with overall body mass. Also, the more massive the vibrating membrane, the more likely it is that secondary vibrations could arise, thus giving rise to an irregular or 'rough' voice quality (Ohala 1994: 329; zu Vögeln vgl. auch Morton 1994: 350ff.).

Um größer und damit gefährlicher zu erscheinen, richten viele Tiere in ihrer Drohhaltung Fell, Federn, Flügel etc. auf und bilden dunkle, raue Laute. Tiefe Stimmlagen werden mit Größe und damit Gefahr assoziiert. Als Besänftigung dienen dagegen hohe Laute, die eben nicht bedrohlich klingen und mit kleiner Körpergröße einhergehen¹⁵. Solche Verhaltensweisen verlaufen quer durch die Arten – diese F_0 -Korrelationen nennt Ohala „the frequency code“ (Ohala 1994: 330). Sprachlaute, die mit [GROSS] und [GEFÄHRlich] in Verbindung stehen, sind Vokale mit niedriger F_2 , also [ɔ, o, u], und Konsonanten mit niedriger Frequenz – labiale, hintere velare, labialisierte, retroflexe, velarisierte und pharyngalisierte Konsonanten. Mit [KLEIN] und [HARMLOS] gehen einher Vokale mit hoher F_2 , also [i, e, y, e], apikale, palatale, palatalisierte und stimmlose Konsonanten (Ohala 1994: 340f). In diesem Zusammenhang ist auch die unterschiedliche Lautstruktur der Lexem(stämme) interessant, die Morton (1994) zusammenstellt, um das Lautverhalten von Vögeln und Säugetieren in aggressiven bzw. freundlichen, besänftigenden Stimmungen zu beschreiben: *snarl, growl, harsh, hoarse, throaty, low, rasp, grunt, snort, roar* (sehr selten auch *grind, growl-hiss, harsh chitter*) gegenüber *whimper, whine, squeak, shrill, whistle, kreek, chirp, squeal, screech, twitter, peep, trill* (sehr selten auch *grunting whine, whine or groan*) (Morton 1994: 351ff.). Mögliche Ausnahmen scheinen im Bahnar, einer Mon-Khmer Sprache in Vietnam, vorzuliegen. Hier gibt es Vokalalternationen, die auf Größe verweisen, wobei sich /i/ auf größer Dinge als /e/ und /e/ sich auf größere Dinge als

¹⁵ Wer sich nun wundert, warum Gänse und Schwäne dann zischen und nicht knurren, wenn wir ihrem Nachwuchs zu nahe kommen, findet eine Erklärung bei Morton (1994). Eine Gans sitzt brütend auf ihren Eiern und wird von einem Fuchs aufgespürt. Sie befindet sich in einer Zwangslage. Sie muss den Angreifer verjagen und sollte daher tiefe Laute ausstoßen. Aber sie hat Angst und würde lieber fliehen, das sollte über eine hohe Frequenz ausgedrückt werden. Sie signalisiert nun ihre instinktive Reaktion, zu fliehen und gleichzeitig zu bleiben, um die Eier zu verteidigen. Einerseits macht sie sich groß und nimmt eine Drohhaltung an. Bei einem Angriff einer anderen Gans würde sie einen langgezogenen, tiefen Laut ausstoßen. Aber dem Fuchs gegenüber verwendet sie einen zischenden, stimmlosen Laut. „She could not produce a low-pitched sound, since she would 'rather' escape, though this might help to ward off the fox. She might produce a high-pitched signal, for she could be frightened, but she would not benefit by symbolizing small size. The hiss, I suggest, functions to threaten the fox specifically because it does not encode motivation“ (Morton 1994: 358f.).

/ɛ/ bezieht bzw. entsprechend /u/, /o/, /ɔ/, vgl. /halul/, /halol/, /halbl/ für einen sehr großen, großen bzw. kleinen eingeklemmten Gegenstand (Diffloth 1994: 112). Somit referiert der jeweils höhere bzw. geschlossenere Vokal auf einen größeren Gegenstand. Trotz gegenteiliger Behauptung des Autors (Diffloth 1994: 112) handelt es sich hier jedoch nicht um die Verkehrung der sonst gefundenen Opposition von /i/-[KLEIN] und /a/-[GROSS], denn es stehen sich nie /i/ und /a/ gegenüber, sondern /i/ und /e/ oder /u/ und /o/ etc. Immerhin gilt offenbar geschlossenener Vokal – [GROSS], offener Vokal – [KLEIN].

Insgesamt fehlen jedoch Schlussfolgerungen, die alle Studien übergreifen und die Einzelergebnisse bewerten und zusammenstellen. Zwar wurden für den Wortschatz bestehender Sprachen keine einheitlichen laut-symbolischen Tendenzen gefunden, für Kunstwörter deuten sich jedoch sprachübergreifende Gemeinsamkeiten in der Beziehung zwischen Vokalen und manchen Konsonanten und bestimmten Assoziationskomplexen an. Was weiterhin fehlt, ist eine sprachübergreifende systematische Untersuchung der Wirkung von Konsonanten sowohl isoliert als auch im Zusammenhang mit Silben und größeren phonotaktischen Einheiten.

Die folgenden Kapitel sollen zeigen, welchen Stellenwert die Kunstwörter im Namensgefüge und im Verhältnis zu den Wortbildungen haben und ob es Reflexe von Lautsymbolik gibt.

3 Wortbildung der Namen

3.1 Etablierte Namen, Kunstwörter und komplexe Bildungen

Die größte Gruppe der in den Texten verwendeten Namen sind solche für Menschen, sie sind meist etabliert. Immer wieder finden sich hier nämlich gebräuchliche Vor- und Nachnamen. Manche Autoren benutzen im gesamten Roman nur etablierte Namen oder solche, die bekannt klingen und nur gerade nicht in einem der Nachschlagewerke auftreten. Manchmal erfindet ein Autor einen Namen, den es bereits gibt (vgl. Debus 2002: 34). Da die Autoren nicht nach der Entstehungsweise aller ihrer Namen gefragt werden können, wird die Kategorie *quasi-etabliert* eingeführt, die auf die *wahrscheinliche* Existenz eines Namens als Namen hinweist. Die echte oder unauffällige Wirkung deutscher Namen wird über eine typisch deutsche Phonotaktik erreicht. Die meisten deutschen Simplizia weisen zwei Silben mit Anfangsbetonung und Schwa in der letzten Silbe auf (Ortmann 1975). Ein einfaches *e* nach einer schweren Silbe, die im Zweisilbler dann betont ist, kennzeichnet den Reduktionsvokal. Dazu treten typisch deutsche Konsonanten(gruppen) bzw. Buchstaben(kombinatio-

nen) wie *ä, ö, ü, ß, eh, äh, uh, ie, kn, schr, schl, schn, str, -mpfst, -pfst* etc. und typische, da sehr verbreitete Endungen, vor allem *-er, -ner, -el, -en*. Das führt zu Namen wie *Kaske, Nähle, Kunkel*. Auch Dreisilbler kommen vor, z.B. *Hafener, Tarifke*. Enthält ein Name solche Merkmale und passt er sich auch sonst den erlaubten Lautfolgen an, so wirkt er unauffällig und bekannt und gehört zu den quasi-etablierten Namen des Deutschen. Das Ungewöhnliche drückt sich über mehr Silben, Vollvokale in der Finalsilbe, nicht deutsche Kononantengruppen oder die Vermeidung deutscher Laut- und Orthographie-Charakteristika aus. Beispielsweise kommen <ß> oder <ü> so gut wie nie in Kunstwörtern vor. Dafür ist das im Deutschen seltene <y> sehr stark vertreten.

Die Kategorie (quasi-)etabliert bezieht sich außerdem darauf, dass die Referentengruppe gleichbleibt, weil die Autoren oft Namen für Städte, Länder oder Flüsse als Personennamen gebrauchen – die Namen zweier Männer sind in den Geschichten *Imo* und *Patras*, beides Städtenamen.

Eine weitere Möglichkeit, deutsches Lokalkolorit zu bewirken, ist, deutsche Morpheme bzw. Lexeme in den Namen zu verwenden, beispielsweise *mann, berg, hart, fried, stein, beck, rich, ling, lein*. Und schließlich verstärken existierende Vornamen die Authentizität und Aktualität des Gesamtnamens.

Typisch deutsches Namensgut kann aber auch Anklänge an die Vergangenheit evozieren, wenn Wörter oder Teile von Namen aus Sagen und mittelalterlicher Dichtung verwendet werden, vgl. *Anselm, Hildebrand, Hagen, Wulf, Erek, Giesbert, frede, gard, helm, brand, not, bert, brecht, sieg*. Dies wird verstärkt durch die Einnamigkeit, da ursprünglich Personen nur mit einem Namen benannt wurden, sofern sie nicht adelig waren. Die Kombination aus Vor- und Nachnamen erweckt hingegen den Eindruck der Gegenwartsbezogenheit.

Viele Beispiele sind als klassifizierende Namen zu verstehen, die als typisch für eine Nationalität begriffen werden und Lokalkolorit schaffen. In realitätsnaher, moderner Science Fiction ist es beispielsweise üblich, mit einer international besetzten Crew zu arbeiten, die sich aus mindestens einem Amerikaner, einem Russen oder sonstigem Osteuropäer, einem Japaner und/oder Chinesen und Westeuropäern, Franzosen, Deutschen, Italienern, zusammensetzt. Auch Frauen dürfen mitagieren. In H. D. Kleins Forschungsgruppe ist Thomas Schweighart der Deutsche, Ilja Kohlschovsky der Russe, Kenneth und Hilary sind Amerikaner [KlPhai]. Andere Nationalitäten können ebenfalls durch bestimmte Buchstaben und ihre Kombinationen, die für die Lautung stehen, markiert sein. So sind Kennzeichen für chinesische Namen u.a. <ch>, Einsilbler auf *-eng, -ing, -ang* und zumeist einfache Silbenränder, vgl. *Cheng, Wang, Ping*. Namen mit meist offenen Silben, einfachen Silbenanfangsrändern, *y* oder *sh*

wie in *Yamamoto* oder *Matsushima* signalisieren japanische Akteure. Schwedisch bzw. skandinavisch klingen Namen mit *lind, lund, oe, bloem, -son, -sen*. Hinweise auf Französinen und Franzosen geben die Accents, *é, è, ô*, und Endungen wie *-ier, -et, -oir, -ard, -(c)que(s)*. Russische bzw. osteuropäische Namen weisen oft *tsch* auf und die Endungen *-ski, -ovsky, -itsch, -ov/-ow* und bei Frauen *-ova/-owa*. Ein spanischer Marker ist *-ez*, italienisch klingen Namen auf *-oli, -elli, -ossi*.

Auch die nicht-deutschen Namen werden durch etablierte Vornamen verstärkt. *Korsakow* klingt erst richtig russisch in Kombination mit *Mihail*. Falls bei *Toldi* Zweifel an der Herkunft aufkommen, werden sie durch den Vornamen *Ernesto* beseitigt, es dürfte sich wohl um einen Italiener handeln.

Die hier behandelten Namen sind also einerseits etabliert, andererseits nicht, dann sind sie fiktiv. Die fiktiven Namen wiederum haben unterschiedliche Quellen. Eine Benennung kann bereits als Name für einen Referenten einer ganz anderen Gruppe existieren. Beispielsweise wird eine Person *Patras* genannt, was, wie gesagt, ein Städtenamen ist. Ein fiktiver Namen kann auch appellativisch durchsichtig sein. Er ist eigentlich ein im Deutschen gebrauchtes Wort (*Nase* als Städtenamen) oder eines aus einer anderen Sprache (*Candela*). Andere auf Appellativa rückführbare Namen sind morphologisch komplex wie Komposita (*Steinvogel*) oder Ableitungen (*Verlangsamter*). Schließlich kommt es auch vor, dass ein ausgedachter Name keine morphologische Struktur aufweist, dann handelt es sich um ein Kunstwort. Der Begriff bezieht sich auf die morphologische Bauweise. Ein Name kann übertragen, ausgedacht und damit fiktiv sein, ohne dass er ein Kunstwort ist (*Patras, Nase, Candela, Verlangsamter, Steinvogel*). Es ergeben sich also drei große Namensgruppen, die etablierten Namen und die Kunstwörter sowie die übrigen, die auf Namen anderer Referenzgruppen oder Appellativa rückführbar und teilweise morphologisch komplex sind.

Im Anhang I sind die verschiedenen Namen zunächst geordnet nach Referenten aufgeführt, die Liste der (quasi)-etablierten ist allerdings nicht komplett. Um mögliche Beziehungen zwischen dem Namen und Merkmalen des Trägers oder textuellen Eigenschaften zu ergründen (vgl. auch Elsen 2007c), werden die Namen im Zusammenhang mit dem jeweiligen Text besprochen. Es zeigt sich, dass (quasi)-etablierte, unauffällige Namen in unterschiedlicher Dichte auftreten. Die Erzählungen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts beispielsweise besitzen mehr skizzenhaften, teils malerischen, schöpferischen Charakter und gehen eher in die künstlerisch-literarische Richtung als die modernen, routinierten, technisch-wissenschaftlich gehaltenen Romane. Die Menschnamen in diesen frühen Texten sind meist gewöhnlich und unauffällig (*Galizenstein, Dr.*

Egon Ipse, Dr. Mathieu, Justina, Ludwig Deckers, Tanja) und etablierte Namen (Masaryk für einen Tschechen) stehen neben klassifizierenden, ausgedachten Beispielen wie Nagao Hazumi für einen Japaner, die auch nicht ungewöhnlich wirken. Es gibt mehr lateinische bzw. latinisierte als englische Beispiele, u.a. Dr. Ipse, Wera Lentius, Adam Perennius, Dr. Imag; Mr. Slyfox, Swift, George. Auch die kritische SF der späten siebziger bis frühen neunziger Jahre besticht nicht durch kunstvolle Namengebung. Die zukunftsnahe Geschichten verwenden unauffällige, etablierte Namen wie John Jakob Shakes, Chris, Prof. Hörselmann, Dirk Höft, Jürgen, Thelen, Kaske, Willi Nähle, weil die Inhalte wichtiger sind als sprachliche Kreativität. Für Gegensätze werden jedoch durchaus auch Kunstnamen für Menschen geschaffen, beispielsweise zwischen natürlichen und von Computern bestimmten Umständen, wahrscheinlichen oder phantastischen Umständen (Namenlose – Mirja, Vharn), Szenarien auf der Erde und weit von ihr entfernt (Mayda, Tschlerlan, Djutoth, Drenth). Eine Ausnahme bildet [An-We] mit seiner Science Fiction-Persiflage, in der Verfremdungen und Wortspiele der ironisch-satirischen Distanz dienen: der Held heißt *Thunder Steel*, der Bösewicht *Dr. M.A.D. Zäiantist*, die Außerirdischen *Übbl*, *Abbl*, *Obbl*. Insgesamt können die Autoren einer wirklichkeitsnahen Atmosphäre zuliebe ganz auf Kunstwörter verzichten, bei der Benennung von Aliens verwenden sie sie dann doch. Der Gebrauch von (quasi-) etablierten Namen im Gegensatz zu Kunstwörtern hängt nicht ab von Einzelautoren, sondern von dem Kontrast [HIER], [AKTUELL MÖGLICH] zu [WEIT ENTFERNT] oder [+MENSCH] und [-MENSCH]¹⁶.

Nicht nur die Gestaltung realistischer, gegenwartsnaher Szenarien im Gegensatz zu irrealen, realitätsfernen schlägt sich in der Namengebung nieder. Die Erkenntnis, dass sich Nähe und Ferne in der Form der Namen widerspiegelt, bezieht sich auch auf unbekannte Spezies: je fremder die Art, desto ungewöhnlicher der Name. Reptiloide heißen *Rok-Gor* oder *Chren-Tork*, grausliche Dämonen *Ch'tuon*, *An-Rukhbar*, *Blakharaz*, *Orks Sharraz Garthai*, *Rrul'ghargop*, die stark menschenähnlichen Arkoniden *Crest*, *Thora*, *Atlan*. Scherwinsky kommt zum gleichen Schluss.

Die Umgebung, in der sie [die SF-Autoren] die Handlung ihrer Romane ansiedeln, ist meist nicht der Erdball, sondern unser Sonnensystem bzw. andere Galaxien, kurz das Universum; dementsprechend fremdartig müssen die erfundenen Namen aussehen. In den Fällen, in denen das Romangeschehen sich auf der Erde abspielt oder die Hauptpersonen Erdenmenschen sind, kommt in der Wahl der Namen die uns gewohnte Umwelt zum Ausdruck, d. h. die Namen sind der Realität angepasst (Scherwinsky 1978: 168f.).

¹⁶ Vgl. u.a. [EschSol] vs. [EschKel], [KneiRau] vs. [KneiLab], [KneiSe].

Bei der Betrachtung der Individualnamen der verschiedenen fremdartigen Lebewesen fällt die gehäufte Verwendung von Kunstwörtern auf. Tendenziell tragen menschenähnliche Arten, die auch wie Menschen handeln und ihnen im Wesen gleichen, bekannte Namen, beispielsweise die Amazone Lysandra [HoHe], die Elfen, Trolle und Zwerge in [HeiSt] (*Aurora, Elias, Myriam, Tattoo, Schwarzbart, Michels*), die Ffolk-Leute in [Pesch] (*Veit, Dirk, Torsten, Odilon, Torsten*), die Marsianer und Venusier in [WieHö] (*Marius, Simon, Ken, Mikael, Lara, Mark Nord*). Etwas deutlicher wird diese Tendenz, wenn eine Art bei verschiedenen Autoren mal mehr, mal weniger humanoid dargestellt wird. Die Venusier in [KneiSe] können zwar eine menschliche Gestalt annehmen, sind sonst aber eher exotisch. Sie tragen bis auf zwei Ausnahmen – das holländische *Keet*, das für deutsche Ohren ungewöhnlich klingt, und *Frank* – Kunstwörter als Namen wie *Kaalin Shaman* oder *Moynda*. Im Gegensatz dazu schildert [WieHö] seine Venusier wie Menschen, hier gibt es zahlreiche bekannte Namen. Das gleiche gilt für Geschöpfe, die mit den Menschen verwechselt werden können wie dem Alien *Anger* [Cun], die Alphaten und Humunkuli in [Lor] (*Alexander, Rhea*) oder die Wanderkrake *Myra* in Menschengestalt in [FraKo]. Andere Arten, die zwar eine genetische Verwandtschaft mit der Menschheit aufweisen, sich durch Mutation jedoch deutlich von ihr absetzen, tragen unbekannte Namen, die Ertruser, Siganesen und Springer beispielsweise (*Melbar Kasom, Toronar Kasom, Tajiri Kase, Harl Depliin, Xerdhom Nipas, Soodhi Thirmosponder*). Darüber hinaus gibt es auch absolut nicht humanoide Spezies, die ebenfalls ungewöhnlich klingende Namen tragen wie die Topsider (*Chrekt-Orn, Epr-Thon, Verth-Han*), die Jombuuraner (*N'etehu, Isuukoa, Lekalooti*), die Horgh (*Gijül*), die Kantaki (*Rrirk, Mru, Mror*) oder die Pallasianer (*Manesi, Sofanti, Labu*).

So weit die Verteilung von (quasi-)etablierten Namen und Kunstwörtern – nun folgt die morphologische Betrachtung, bei der deutlich wird, dass es bei den verschiedenen regulären Bildungen ebenfalls Systematisierung gibt und vor allem Probleme, morphologisch komplexe Formen von Kunstwörtern klar zu trennen. Schauen wir uns beispielsweise die Namen für Gruppierungen verschiedener Lebewesen an, sie lassen neben den Kunstwörtern noch eine andere Besonderheit erkennen: der Übergang von regulärer Wortbildung zu Wortschöpfung ist breit gefächert. Neben Wortgruppenlexemen und Komposita gibt es bereits vorhandene Lexeme mit Ableitungselementen (*Hegelianer*), die als Name dienen, Ableitungen von Lexemen oder Konfixen (*Relaxer*), Ableitungen von im Text isoliert erscheinenden Kunstwörtern (*Dabrifaner* – *Dabrifä*), Affixe, die ausgetauscht werden, so dass der Wortrest wie eine Wurzel gebraucht wird (*Ugalier* – *Ugalien*), Ableitungselemente in Kombination mit sonst nicht vorkommenden Kunstwörtern (*Noioniten*), wiederkehrende Laut-

bzw. Buchstabengruppen (*Zholoch-ai*, *Olocht-ai*, *Ghorinch-ai*, *Tordoch-ai*) und schließlich reine Kunstwörter (*Lharn*). Die letzten beiden Gruppen sind klein. Insgesamt weist der überwiegende Teil der Namen mindestens ein Morphem auf, mit dem eine gewisse Verständlichkeit oder ein Beziehungszusammenhang erzielt wird. Möglicherweise hängt die Bauweise der Namen mit ihren Referenten zusammen. Zumindest tendenziell bekommen seriöse Einrichtungen formal und inhaltlich durchsichtige Namen in Form von Wortgruppenlexemen, Komposita oder Buchstabenkurzwörtern (*Humanistische Union/HUMU*). An sie schließen sich seriös erscheinende verbrecherische Gruppierungen an, indem sie Wortgruppenlexeme und Kurzwörter für ihre Namen wählen (*Kampfbund Bayern/KBB*). Verschiedene Stämme oder Klassen tragen Benennungen, die auf ihre Tätigkeitsbereiche verweisen (*Blutaxtleute*, *Planktonlokalisierer*, *Kontakter*). Sie sind ebenfalls morphologisch und semantisch durchsichtig. Es treten aber auch Ableitungen oder Zusammenbildungen auf. Bei Völkern schaffen Ableitungselemente den Bezug zum Herkunftsland (*Olpor-terin*) oder vergleichbare Bezüge. Oft genug jedoch gibt ein solches Suffix lediglich den Hinweis, dass es sich wohl um Personenbezeichnungen im weitesten Sinne handeln muss, wenn die Wortwurzel ein Kunstwort ist. Denn vielfach bleibt der Autor den Lesern genauere Angaben zum Hintergrund der Gruppierung schuldig.

Diese Beispiele zeigen, dass sich die Wortbildung im Bereich der untersuchten Namen nicht durchgängig nach den Regeln der deutschen Sprache richtet. Dies ist einerseits nicht nötig, weil Namen keine Appellative sind, und andererseits, weil die Szenarien der Geschichten auch nicht realistisch oder normal genannt werden können, das darf sich in der Namensgebung niederschlagen. Und auch die Verteilung von künstlich geschaffenen gegenüber morphologisch durchsichtigen Namen geschieht nicht willkürlich (vgl. im Folgenden Elsen i.Dr. a). Die nächsten Abschnitte stellen die für die Namen genutzten Wortbildungsmöglichkeiten ausführlicher vor.

3.2 Komposition, Zusammenrückung, Zusammenbildung

Die Verteilung der Kompositionstypen entspricht in etwa der der Allgemeinsprache. Einige wenige Possessivkomposita treten vor allem bei den Namen einzelner Tiere auf wie *Eisfell*, einem Hund, *Goldauge*, einer Kröte, *Weißfeder*, einem Falken oder *Schneefuß*, einem Pferd. Auch einige Gruppennamen (*Karpenköpfe*, *Lederhäute*) sind Possessivkomposita. Ein Eisenschmelzer heißt *Schiefmaul*. *Flammenhand* ist der Deckname für einen Scharfrichter. Einige Nachnamen wie *Krähenfuß*, *Hakenfuß* oder *Hartlippe* klingen wild und verwegen. Ihre Träger sind skandinavische Seeleute.

Die üblichen Assoziationen des rauen, furchlosen Typ Mann verstärken sich durch die Namen. Schließlich wird noch ein Eingeborener auf einer fernen Insel getauft und erhält dann den neuen Namen *Christian Treuherz*. Solche Beispiele lassen bestimmte Eigenschaften der Namensträger vermuten.

Extrem selten finden sich Beispiel für Kopulativkomposita. Die *Mausbiber*, auch *Ilts* genannt, sind eine mäuseähnliche Spezies mit Biber-schwanz. Dieser sprechende Name ist sehr anschaulich und gibt Hinweise auf die äußerlichen Attribute der Wesen.

Die Determinativkomposita werden für die Namen fast aller Referentengruppen gebraucht, aber in unterschiedlicher Dichte. Bei Namen für Menschen kommen sie nur in Ausnahmefällen vor (*Krautfaß*, *Holzfäller*). Solche sprechenden Namen stellen einen Bezug zu ihren Trägern her, indem sie, da morphologisch durchsichtig, auf Eigenschaften, Fähigkeiten oder Besitz des Namensträgers verweisen. Andere sind metaphorisch gebraucht. Nachnamen wie *Wanderfeld*, *Rabemund*, *Seewiesen* oder *Mortenberg* bei Menschen kommen hingegen ganz ohne eine Bezug aus, sie stammen aus Geschichten, die in früheren Zeiten spielen.

Äußerst selten werden Namen einzelner fremdartiger Lebewesen über Komposition gebildet. Sie sind weitgehend metaphorisch bzw. sprechend. Der Vertreter einer intelligenten Vogelart, der Avarine, heißt *Sturmwind*. Ein Elbe heißt *Silberhelm*, zwei Elfen tragen die Nachnamen *Steppenwind* und *Abendglanz*, ein Ork den Nachnamen *Blutfaut*, ein Faun heißt *Stein-aue*. Manche Zwerge tragen zweiteilige Namen mit Komposita als Nachnamen (*Graukeil*, *Armbeißer*, *Steinhauer*). Die Eigennamen fremdartiger Lebewesen werden insgesamt jedoch zum allergrößten Teil durch andere Wortbildungsverfahren erzeugt.

Bei der Benennung von regionalen Größen wie *Borkengebirge*, *Wisper-tal*, *Korkenzieherschlucht*, *Staubwüste*, *Schattenland*, *Mittelreiche*, Gewässerbenennungen wie *Asphaltsee*, *Neunaugensee*, *Perlenmeer*, *Mittelbach* und Bauten wie *Emeritenturm*, *Lichtburg*, *Reichskanzler-Randolph-Tor*, *Bannstrahlkloster*, *Dreiholzhaus*, *Altbären-Haus* oder *Endzone* für ein Gefängnis sind Determinativkomposita sehr verbreitet. Hingegen werden Ortsnamen (*Weihenhorst*, *Orkenwall*, auch englisch *Powder-City*, *Bigtown*) oder Namen für Gestirne, teils mit englischem Wortgut, vgl. *Blauauge*, *Waldwelt*, *Slimewelt*, *Bigwood*, nur begrenzt kompositionell gebildet. Englische Komposita finden sich bei Benennungen von Raumschiffen (*Stardust*, *Steelhawk*, *Brasstiger*, *Groundhog*, *Greyhound*, *Poolman*). Eine Bombe heißt *Overkill*, ein Unternehmen *International-Intelligence-Agency*, eine Gruppierung *Thunderbolt-Team*. Die Namen für größere Raumbereiche, also Sternverbände, Sonnensysteme usw., werden wieder öfter über Komposition gebildet (*Twin-System*, *Zwölf-Planetensystem*, *Feuerstraße* (Materie-

brücke)). Weitere Gruppen, deren Namen aus Determinativkomposita bestehen, sind Pflanzen (*Blasenkraut, Farnwein, Glattnarzisse, Windorchideen, Pollenrosen*), Tiere (*Wolfsmaden, Panzerochsen, Diamantenläuse, Schattenhunde, Würgfalke, Lufthai*) und Spezies, die als vernunftbegabte, aber nicht-menschliche Wesen beschrieben sind (*Schattenelbe, Sumpfwolk, Traumflüsterer, Königstroll*).

Tierindividuen wie hier Pferde heißen *Sturmbräut, Windspiel* oder *Morgenstern*, Pflanzenindividuen beispielsweise *Kolbenhof-Linde*. Und auch bei verschiedenen Gruppierungen (*Schlitzer-Clan (Orkstamm), Beutereiter, Tempeltal-Leute, Nordmänner*), Krankheiten (*Erdkoller, Schlachtfeldgilbe*), zeitlichen Größen wie *Mondsturmzeit* oder *Vor-Schmetterlings-Zeitalter*, Schiffen (*Wogenfee, Wellenbrecher, Sturmvogel, Sturmbringer*) und Gasthäusern oder Hotels etc. (*Fuchshöhle (Bordell), Saturn-Hotel, Drei-Planeten-Bar, Majestic-Hotel*) bestehen die Namen aus Determinativkomposita. Unter den Substanznamen bildet diese Form der Wortbildung wieder eine Ausnahme (*Ara-Stimulans*). Nur die Bezeichnungen von Referenten, die die Substanz enthalten, werden präferiert so gebildet, solche Beispiele gehören aber nicht zu den Namen (*Florapexschalen, Sextadimbombe, Tryzom-Körperchen, Perlestronnetze, Energientabletten*). Daneben treten noch bei marginalen Referenten kompositionelle Namen auf, z.B. *Casimir-Prinzip, Toppenheimer-Effekt, Aurora-Projekt*. Ein Onlinemagazin heißt *Elfenstolz*, ein Musikstück *Lapiscarneol*. Eine Gottheit trägt den Namen *Rattenkind*.

Insgesamt bilden die Determinativkomposita sehr oft sprechende Namen, in denen die Referentengruppe bezeichnet wird, so dass die Textverständlichkeit erhalten bleibt. Manche sind metaphorische Bildungen wie *Brasstiger* für ein Raumschiff oder *Endzone* für ein Gefängnis. Determinativkomposita treten für die verschiedenen Referentengruppen unterschiedlich häufig auf.

Bei den Komposita sind kaum strukturelle Auffälligkeiten vorhanden, einmal abgesehen von längeren Bildungen (*Lichtjuwelenkraut, Augenöffnerblume*), Zusammensetzungen mit einer Wortgruppe (*Neunaugensee, Langhalseidechse, Dunkelzeitjünger, Zwölf-Planetensystem*) oder Beispielen mit Einzelbuchstaben (*S-Sieben, Virenstamm*). Das Bemerkenswerte sind eher die vielen Kunstwortanteile, wenn das Kompositum nämlich ein unbekanntes, für die Geschichte geschaffenes Wort enthält, das morphologisch nicht zerlegbar ist. Beispiele gibt es vor allem bei Namen von Bauwerken (*Bresber-Damm, Friedenskaiser-Yulag-Tempel, Thesiahall, Wulflamhaus*), Raumbereichen (*Tranat-System, Uleb-System, Sirbis-Wyk-Planeten, Yarnnton-Quadrant*), Gebieten (*Akalos-Berge, Caystraxküste, Farindelwald, Ylmazur-Gebirge*), Gewässern (*Emmkanäle, Jamachimfluß, Darpatfäule, Hardelbach*), Pflanzenarten (*Manesi-Pflanze, Taikibeere, Lanzettlaub, Chiribaum, Galsordblume*), Tierarten (*Sumpfratteln, Flußdrodden, Epischura-*

Krebs, Vrodkrähen), Institutionen oder Unternehmen (*Yukawa-Institut, Arkanado-Kartell*) sowie anderen Gruppierungen (*Mivado-Ring, Sirbis-Wykonklave, Nandor-Klan, Dagor-Freunde*). Auch manche Ortsbezeichnungen, vgl. *Eldermühle*, werden so gebildet. Bei Gestirnen (*Topsid-III*), Krankheiten (*Duglumspest*), Substanzen (*Starwyndgift*) und Musikstücken (*Seminolasong*) sind Kunstwörter als Kompositionsglied nicht sehr oft zu finden. Die Grundwörter bezeichnen jeweils die Referentengruppe, bis auf einige Ausnahmen wie den Nachnamen eines Trolls, *Wasemann*, den Namen des Planeten und die ersten zwei Tiernamen. So können die Beispiele als teilweise sprechende Namen verstanden werden. Sie geben über ihre klare Beziehung zu den Referenten wichtige Hinweise für das Textverständnis, denn die Leser können Tiere, Pflanzen und Bauten etc. sicher unterscheiden. Wenn der andere Teil der Fügung dann sehr kreativ gestaltet wird, fördert das die exotische Atmosphäre bei der Darstellung der fremden Welt. Aber auch einige wenige Namen von Menschen bestehen aus einem Kompositum mit Kunstwortanteil, z.B. die Nachnamen *Zaberwitz* und *Foggwolf*.

Eine der Komposition verwandte Wortbildungsart ist die Zusammenrückung. Sie ist noch am ehesten bei den Namen für einzelne Tiere zu finden wie *Der-mit-der-Schlange-spricht, Der-dem-Falken-weissagt, Den-die-Nymphe-küßt* (Mäusenamen), sonst auch bei einem Ort (*Gurick-auf-den-Höhen*), einem Monster (*Auge-das-alles-sieht*), einer Gruppierung (*Tunix*) sowie einem Menschen (*Gutfolg*). Einiger Vertreter einer Gruppe von sehr wilden Zeitgenossen heißen *Hauinsbein* und *Schwingshackl*. Ein Anwalt trägt den aussagekräftigen Namen *Ohnegnad*. Carinne Ramelia wird auch *Carinne-mit-dem-silbrigen-Haar* genannt. Bei den Substanznamen ist ebenfalls eine Zusammenrückung zu verzeichnen, *Jelat-ohne-Blut*. Diese Wortbildungsart ist selten. Das gleiche gilt für die Zusammenbildung. Hier sind lediglich einige wenige Namen von Tierarten (*Zweigfüßler, Schlammstachler*), Gruppierungen (*Planktonlokalisierer*) und fremden Spezies (*Steinfließer, Individualverformer*) zu nennen sowie der Nachname eines abstrakten Malers (*Geronimo Fibelfetzer*).

3.3 Bildung von Wortgruppenlexemen

Bereits in der Einleitung wurde angedeutet, dass Wortgruppenlexeme für viele keinen eigenen Wortbildungstyp darstellen. Oft werden sie ignoriert oder gelten als Randgruppe der Phraseologismen. In den zu Grunde gelegten Texten bleiben solche Bildungen jedoch zahlenmäßig kaum hinter den Komposita zurück. Auch die Wortgruppenlexeme sind über die verschiedensten Referentengruppen verteilt und ähneln bezüglich Funktion und Häufigkeit stark den Determinativkomposita. Sie dienen als Namen

für Gewässer (*Meer der Trauer*, *Scharlachrotes Meer*, *Kanal der Ausgestoßenen*, *Großer Fluß*), Raumbereiche (*Kugelsternhaufen M-13*, *blaues System*, *Stabile Galaktische Schnittstelle*), Gestirne (*Planet der Galaktischen Wissenschaftler*, *Gottes Hammer*, *Yoga Neun*), Bauwerke (*Roter Palast*, *Schwarzes Portal*, *Tempel des Toten Gottes*, *sakrale Pagode*), Schiffe (*Rabe von Ross*, *Goldene Galeere*), zeitliche Größen (*Zeitalter der Schande*, *Erstes kosmisches Zeitalter*, *Tag des Fuchses*), Krankheiten (*Trockene Pest*, *Schleichende Zersetzung*, *trockene Fäule*), Orte (*Martens Hof*, *Graue Stadt*, *Basis 104*, *Bei den drei Flüssen*), Gebiete (*Schlafender Wald*, *Tal der Geister*, *Liebliches Feld*, *Altes Land*, *Sechste Welt*) und Restaurants, Hotels etc. (*Weißes Einhorn*, *Goldener Pflug*, *Zur grünen Glocke*, *Hotel Splendid*, *Zum Gefleckten Hund*). Raumschiffnamen werden über Zahlenergänzungen zu Wortgruppenlexemen und benennen Folgemodelle (*Stardust II*, *Shift Vier*).

Vertreter fremder Arten werden kaum mit Wortgruppenlexemen benannt, weil in den allermeisten Fällen andere Wortbildungsmittel genutzt werden. Im Fall der formelartigen *Alpha/1* und *Alpha/2* handelt es sich um Züchtungen von Menschen aus einem einzigen Musterorganismus. Die einzelnen Exemplare werden durchnummeriert. Auch bei den Klonen von Jazdani, *Jazdani eins*, *Jazdani sechzehn*, wird so verfahren. *Sohn des Windes* ist der Name eines Avarins, einer intelligenten Vogelart. Zwei Ungeheuer heißen *Schrecklichstes Aller Ungeheuer* und *Zweitschrecklichstes Aller Ungeheuer*. Benennungen von Menschen sind genauso selten Wortgruppenlexeme. Die Pseudonyme von Helden lauten *Sohn des Kometen* und *Graue Maske*. Andere Beispiele sind der Titel *Speer der Normannen zweiter Klasse*, dann *Großer Brüller*, *Sanfter Flöter*, (*Arni*) *mit dem Stein*, *Gewaltiger Flöter*. Ein Kind aus einer anderen Geschichte heißt *Großer Stein*. Der Titel eines politischen Führers ist *Gott Vater*.

Auch bei Namen für Tierarten (*marsianischer Polwolf*), Tierindividuen (*Schwarzer Pfeil*, *Reittier*), Gottheiten (*Große Mutter*, *Gütige Göttin*), andere übernatürliche Wesen (*Fließende Königin*, ein Schutzgeist) und vernunftbegabte, aber nicht-menschliche Wesen (*Alte Rasse*, *Jünger der Letzten Nacht*, *Großes Volk*) ist der Gebrauch von Wortgruppenlexemen selten. Bei Namen für Pflanzengattungen gab es gar keine Wortgruppenlexeme.

Im Gegensatz dazu ist diese Wortbildungsart sehr beliebt für Namen von Institutionen, Unternehmen und verschiedene Organisationen (*Autonome Friedensunion*, *Großes Imperium*, *Museum für veraltete Kunstphantasie*, *Geheime Weiße Liga*). Hier gibt es auch rein englische Beispiele (*Johnson Space Center*, *National Security Agency*, *United Stars Organisation*). Andere, nicht-institutionalisierte Gruppen heißen beispielsweise *Großes Konklave*, *Grünes Syndikat* oder *Braune Armee Süd*.

Bei manchen Referentengruppen sind generell nicht viele Namen zu finden. Trotzdem tritt hier die Wortgruppenlexembildung auf, z.B. bei

Getränken (*Bornländer Met*), bei einem Parfum (*Marsianisch Leder*), einer philosophischen Richtung (*begrenztes Sein*), einem Roboter (*Old Man*), einer Sprache (*Gemeine Sprache*), einer Waffe (*Ares Viper Slivergun*), einer einzelnen Pflanze (*Uhland-Ulme zu Hirsau*) und bei Substanzen (*Präparat 261, Elixier Felizitas*).

Nicht wenige der Wortgruppenlexeme enthalten Kunstwortanteile. Das gilt für Namen von Gewässern (*Golf von Prem, Polje von Biluka*, Fluss), Gestirnen (*Arkon I, Signum Kearneyis, Kerrins Stern, Surass IV*), Raumbereichen (*Ganjasisches Reich*), Bauwerken (*Tor Andraeth, Burg Abdaller Shang-Strz, Burg Granval-Irw*), Raumschiffen (*Mascareen II*), Gaststätten, Restaurants etc. (*Phexens Finger, zum grünen Mhanadi*), Institutionen und Unternehmen (*Carsualscher Bund, Galaktische Föderation Normon, Xenobiologische Fakultät zu Tahun*). Wortgruppenlexeme mit Kunstwortanteil gibt es außerdem bei dem Namen eines Geräts (*Schaltzentrale Ovaron*), eines Projekts (*Projekt Ozma*), eines Roboters (*Sinclair Marout Kennon*) und dem einer Gottheit (*Kleiner Nadomir*).

Die Wortgruppenlexeme bilden, wie auch die Determinativkomposita, sehr häufig sprechende Namen und transportieren Bedeutungsaspekte der Träger. Teilweise werden sie auch metaphorisch verwendet (*Sohn des Kometen*). Und auch diese in den Texten recht verbreitete Wortbildungsart wird für die verschiedenen Referentengruppen mit unterschiedlicher Intensität genutzt. Gerade weniger wichtige Namensträger wie Gewässer oder Bauwerke müssen nicht erst im Text eingeführt werden, das Grundwort bezeichnet die Referentengruppe, so dass das Leseverständnis gesichert ist.

3.4 Derivation

Die Derivation ist nach der Komposition eine wichtige Wortbildungsart im Deutschen. Sie weist in den Texten aber ein eigenes Verteilungsmuster auf. Zunächst einmal fällt auf, dass die Präfigierung kaum genutzt wird. *Superstabil* heißt eine Substanz, *Präbios* und *Multimental* fremde Spezies. Mit *Ultramontane*, *Neo-Normannen* und *Intramuratori* werden Gruppierungen benannt. *Transtel*, der Name einer Währung, besteht nur aus Prä- und Suffix, eine Wurzel fehlt. Für reguläre Lexeme wäre solch eine Struktur nicht möglich. Bei *Riesenalp*, dem Namen einer fremden Spezies, und der Tierart *Riesengluhm* liegt Präfixoidbildung vor. Damit sind präfigierte Namen eher die Ausnahme.

Ganz anders sieht es mit der Suffigierung aus. Regulär tritt sie auf bei Sprachen (*Venusisch, martisch*), einer Substanz (*Verlangsamter*), Ortsnamen (*Honingen*), bei dem Namen einer Krankheit (*Lemmingitis*) und bei Namen von Tierspezies (*Halsine, Giftstachler, Stelzer, Zepheide, Kepheide, Perseide*).

In einem anderen Fall ist auch der Name eines einzelnen Lebewesens abgeleitet. Der Ilt *Gucky* heißt eigentlich *Guck*, weil er so gefühlsbetont gucken kann. Er erhält die Koseform wohl auch, um seinen liebenswerten Charakter zu unterstreichen. Außerdem ist diese mausähnliche Figur nur einen Meter groß, was das Diminutiv zusätzlich rechtfertigt. Ableitungen als Namen für Bewohner fremder Welten sind beispielsweise *Junonen*, *Erdianer*, *Sirianer*, *Venusier*, *Martier*. Ableitungen von existenten Lexemen bzw. Namen, die in den Texten in veränderter Bedeutung als Namen von Planeten verwendet werden und abgeleitet dann die Namen der vernunftbegabten, teils menschenähnlichen Bewohner dieser Planeten ergeben, sind z.B. *Akonen*, *Telekianer*, *Atlantiden*, *Herkulaner*, *Cappelaner*.

Manche Benennungen verschiedener Gruppierungen, wie bereits geschildert, weisen ebenfalls Ableitungssuffixe auf, vgl. *Relaxer*, *Rosenkreuzer*, *Glyndebourner*, *Darwiner*, *Mesmeristen*, *Elaboraten*, *Streeters*. Ein kleines Mädchen trägt den Namen *Kundelein*. Auch der Nachname einer anderen Person wird mit einem Diminutivsuffix abgeleitet, *Bully/Reginald Bull*. Die Suffigierung in Verbindung mit Kurzwortbildung tritt nur gelegentlich auf, vgl. *Gobbo* zu *Goblin* oder *Odo* zu *Oderich*. Das Kind *Soli* wurde auf dem Raumschiff *Solaris* gezeugt. Das Raumschiff *Mastodon* wird auch *Masti* genannt, die Tefroder auch *Teffies*.

Suffigierte Kunstwörter sind recht häufig zu finden, vor allem bei Sprachen (*Tulamidisch*), bei vernunftbegabten, teils menschenähnlichen Speziesnamen, zu denen das Kunstwort in den Texten unabgeleitet existiert (*Arkoniden*, *Ferronen*, *Topsider*, *Ertruser*, *Taimoner*, *Siganesen*) oder auch nicht (*Mauriden*, *Idonen*, *Ongennen*). Namen von Gruppierungen sind ebenfalls sehr oft abgeleitet (*Takerer*, *Ganjasen*, *Dabrifaner*, *Tremonen*). Bei diesen Beispielen treten die abgeleiteten Kunstwörter entweder isoliert oder mit anderen Suffixen in den Texten auf, so dass Beziehungen hergestellt werden: die *Olporterin* kommt aus *Olport*, der *Thorwaler* aus *Thorwal*. Manche Gruppen von Lebewesen tragen jedoch Namen, bei denen der Teil des Wortes, an den die Endung angehängt ist, nicht mehr im Text vorkommt (*Garianer*, *Jänische*, *Noioniten*, *Loroaner*, *Tainnianer*). Und auch Ortsnamen wie *Moranien*, was gleichzeitig der Name des umgebenden Landes ist, Gebietsnamen (*Luthien*, *Trahelien*, *Tobrien*, *Eterien*) und Getränkeamen (*Ratschulswaller*, *Bosparanjer*) kommen vor. In einem Text von Kurd Laßwitz aus dem Jahr 1897 wird die Lehre der Numen, das ist die Eigenbezeichnung der Marsbewohner, *Numenheit* genannt.

Die Namen für intelligente Spezies sind in aller Regel Herkunftsbezeichnungen auf *-er*, *-aner*, *-ter*, *-ne*, *-ier*, *-id(e)*. Sie stellen die Beziehung der Bewohner zu ihrer Heimat her. Bei wenigen Ausnahmen, z.B. *Memoarianten*, *Alphat* und *Laurer*, ist dies nicht der Fall. Wenn es zu den Suffixen keine eindeutigen Stämme gibt, so wird doch zumindest der Anschein

einer Herkunftsbeziehung erweckt. Denn solche Beispiele stehen oft ohne weitere Hinweise im Text, so dass der Name einer Spezies dann nur aufgrund der Endung in Verbindung mit syntaktischen Informationen von Orts- oder Gebietsnamen unterschieden werden kann. Solche Suffixe unterstützen also die Rezeption der Texte. Die Kunstwortanteile wiederum helfen, die Fremdartigkeit und Exotik der Schauplätze zu gestalten.

3.5 Kurzwortbildung, Konversion, Kontamination

Es gibt einige Beispiele für Kurzwörter, hauptsächlich Kopf- und Buchstabenwörter, je nach Referentengruppe. Unter den Namen für Institutionen und Organisationen sind die Buchstabenkurzwörter sehr weit verbreitet, z.B. *GCC* (*General Cosmic Company Ltd.*), *ZGU* (*Zentralgalaktische Union*), *SafCF* (*Staatsamt für Computerfragen*). Bei den Namen für Menschen ist ein weiteres Beispiel zu finden – der Titel eines politischen Führers, *Gott Vater*, wird zu *G.V.* Kopfwörter treten hingegen bei Ortsbezeichnung auf. Die Langversion erscheint früher im Text. *Gurick* ist zu *Gurick-auf-den-Höhen* gebildet, der Name der Wüste *Khom* zu *Khom-Wüste*, der Fluss *Ander* zu *Anderfluß*, *Grant* zu *Grants Planet*. Manche Namen für Gruppierungen werden ebenfalls gekürzt, vgl. *Schlitzer* (*Schlitzer-Clan*, ein Ork-Stamm), *Thunderbolts* (*Thunderbolt-Team*), *Grassammler* (*Meergras-sammler*), ein seltener Fall von Schwanzwortbildung, dann auch das abgeleitete *Störtis* (*Störtebekers Erben*). Eine unbekannte Spezies heißt *Vec* oder *Vecorat*. Der Accalaurie *Accutron Mspoern* wird manchmal *Accu* genannt, der Cappin *Ovaron* auch *Ova*. Der einzige Kepheide in den Texten nennt sich *Keph*, der Perseide *Pers*. Manche der Topsider-Namen werden ebenfalls gekürzt, vgl. *Chrekt* (*Chrekt-Orn*) und *Trker* (*Trker-Hon*). *Tynaree Drake* wird gekürzt zu *Ty*. *Tox* ist die Kurzform von *Toxischer*.

Die Kurzwortbildung in Verbindung mit Ableitung kommt, wie bereits erwähnt, für die Benennung eines Jungen vor, der *Gobbo*, zu *Goblin*, heißt, in *Störtis*, *Odo*, *Masti*, *Teffies* und bei dem Neugeborenen *Soli*.

Die Konversion kommt in der Namengebung der untersuchten Texte nur eingeschränkt zum Tragen. Bei dem abgeleiteten Substanznamen *Superstabil* ist die Konversion von Adjektiv zu Substantiv beteiligt. Die Währung *Solar* entstand aus Konversion eines Adjektivs. Der Name einer Tierart, *Schwebende*, stammt von der Partizipform wie auch der Name einer Pflanze, *Schattende*. Einige Spezies tragen Namen wie *Überschwere*, *Temporale*, *Toxische*, *Dunkle*. Der Name eines Menschen ist der *Graue*, der eines anderen, eines Arztes, ist *Moribund*¹⁷.

¹⁷ Elke Donalies (2005) unterscheidet hier zwischen Ellipsen (*das kleine Schwarze*, *der Graue*), bei denen das Adjektiv sich weiter nomenuntypisch und adjektivtypisch

Mit der Kontamination bewegen wir uns bereits einen Schritt von der regulären Wortbildung fort. Hierzu gibt es dann auch lediglich zwei Beispiele. Der Name der Sprache *Terranglo* dürfte auf die Überschneidung von *Terra* und *anglo* zurückgehen. Der eines Journalisten, *Poolitzer*, entstand laut Aussagen des Autors durch die Verbindung von *Pulitzer* mit engl. *poo*. Der Name klingt dadurch leicht verächtlich und spielt auf die nicht immer moralisch vertretbaren Methoden zur Erringung des Pulitzerpreises an.

3.6 Bildung von Kunstwörtern

Der Gebrauch von Kunstwörtern steht in krassem Gegensatz zu dem, was wir in der Allgemeinsprache gewöhnt sind, denn es gibt überhaupt keine lexikalisierten Beispiele¹⁸. Und wieder hängt es von der Referentengruppe ab, wie häufig Kunstwörter gebildet werden.

Bei den Gewässern z.B. treten reine Kunstwörter höchstens bei Flüssen auf (*Niaue*, *Luarca*, *Boyus*, *Vensor*). Planeten tragen Namen wie *Wilanet*, *Aronnah* oder *Dryadee*. Das sind aber Ausnahmen. Bei den Raumbereichen sind Kunstwörter ebenfalls rar. Es gibt lediglich *Dabrifa*, ein Sternenreich, das nach seinem gleichnamigen Herrscher benannt ist, *Saxaphon*, ein Sternbild, und *Gruelfin*, eine Galaxis. Eine zeitliche Größe besteht aus einem größeren Kunstwortkomplex, vgl. *Yabusch-Ker-Ansses*, ein Fest auf dem Planeten Opronos. Daneben sind einige Monatsnamen zu erwähnen, die auf die Namen der Götter in der Geschichte zurückgehen, z.B. *Praios*, *Efferd*, *Rondra*, *Ingerimm*. Ebenfalls die Ausnahme ist die Verwendung der Kunstwörter bei den Bauwerken wie *Agrachuridion*, *Dorak Angrîmur*, *Madalla*, bei Raumschiffen (*Domalo*, *Cheopard*, *Ozymandias*), Schiffen (*Novatan*, *Otta*), Substanzen (*Tabrall*, *Pillar*) und den Gaststätten (*Exotine*). Geräte (*Tik*), Schriftsysteme (*Angram*) und Krankheiten (*Gragra*) werden insgesamt nur selten benannt, daher fallen die wenigen Kunstwörter frequently nicht ins Gewicht. Die einzige Speise in den Texten heißt *Al-Keht*.

Bei den Gebietsnamen wie *Scrooth*, einer gefährlichen Gegend, *Talariël*, einem Elbenreich, *Arianreth*, einem Berg oder *Heyatha*, Staaten auf dem Planeten Isan, und den Ortsnamen (*Pa'an*, *Coar*, *Rhooose*, *Mahoonagh*, *Nyrn-gor*) kommen dagegen sehr viele Kunstwörter vor.

Manche Namen für Werke sind durch Verfremdungseffekte entstan-

verhält, und Konversen (*das Dunkel*), bei denen nicht adjektivisch flektiert wird und die nomentypische Merkmale haben (*des Dunkels*). *Moribund* gehört in die zweite Gruppe.

¹⁸ Für manchen mögen einige mehr oder weniger verbreitete Warennamen als Ausnahme gelten oder *Gas* (Paul 1937: 174). Fleischer (1982: 11) hält das jedoch nicht für ein passendes Beispiel, da es an gr. *chaos* 'Luft' angelehnt ist.

den (*Daentze*, Musikstück) oder spielerisch (*Wumps*, „Schmonzette“). Zudem gibt es einige Sprachen (*Akuha*, *Egalan*, *Smüt*, *Tras*). Die wenigen Kunstwörter unter den Namen für Institutionen und Organisationen sehen aus wie Buchstabenwörter, weisen allerdings keine parallele Langform auf (*GSD*, *T.R.A.V.*).

Waffen (*Ynzilagün*, *Itarun*, *Veya*, *Seulaslintan*) werden im Verhältnis öfter mit Kunstnamen benannt, auch Pflanzengattungen (*Auggorah*, *Iferte*, *Giltschis*, *Karchas*, *Ro-Wa*, *Boffs*, *Dhangiri*), Pflanzenindividuen (*Ebah*, *Harda*, *Hedo*), Tierarten (*marathlindim*, *Drung*, *Hituh*, *Nasrillog*, *Klapoh*, *Neopard*, *Quurmp*, *Turnuran*), Tierindividuen (*Kroah*, *Golgari*, *Uiko*, *Taizza*), Getränke (*Äl*, *Camaná*, *miface*, *Ak'a*, *Nii*) oder Währungen (*Yx*, *Suvar*, *Thekel*, *Ang*).

In einigen Bereichen ist die Menge der Kunstwörter geradezu frappierend. Besonders viele gibt es unter den menschenähnlichen oder zumindest vernunftbegabten Spezies (*Ilts*, *Uleb*, *Djindjac*, *Barghests*, *Xandor*, *Kantaki*, *Feyn*, *Xurr*) und verschiedenen Gruppierungen (*Orbanaschols*, *Beds*, *Mokalash*, *Drasdech*). Auffällig sind die Dämonennamen, denn es sind ohne Ausnahme Kunstwörter, z.B. *Ch'tuon*, *Altijar*, *Satinav*, *Scraan*, *Xarfai*. Der einzige Geist in den Texten trägt den Namen *Shanath*. Der einzige Gottdrache wird *Pyrdacor* genannt, auch in der Variante *Pydracor*. Andere Gottheiten heißen beispielsweise *Écototo*, *Flenna*, *Gror*, *Tairach*, *Satuaria* oder *Ranagh*. Die Liste der Kunstnamen einzelner Vertreter fremder Spezies ist schier endlos. Ein Akuhaschi heißt z.B. *Hrrlgrid*, ein Accalaurie *Mitare Shban*, eine Ara-Frau *Usma Lazu-Tashtxan*, ein Ceresianer *Porkas*.

Im Gegensatz dazu werden für menschliche Individuen überwiegend etablierte Namen gewählt, die hier nicht aufgeführt sind. Trotzdem gibt es, je nach Autor, auch Kunstnamen wie *Ela*, *Torian Carr Conn*, *Shyleen*, *Mikoleit*, *Omarin Ligzuta*. Insgesamt zeichnet sich die Tendenz ab, das Unbekannte und Mysteriöse auch über Kunstnamen auszudrücken, so dass sich einerseits fremde Spezies von Menschen abheben. Andererseits werden die Menschen in phantastischen von denen in realitätsnahen Szenarien geschieden.

3.7 Zwischen Kunstwortbildung und regulärer Wortbildung

Bei manchen Beispielen ist eine eindeutige Analyse schwierig. So könnte für die zweiteiligen Kunstwörtern auch die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, es handle sich um Wortgruppenlexeme bzw. Komposita (*Wiv-lenna*, *Caras Eostra*). Dies wäre aber eine rein orthographische Entscheidung, weil Hinweise auf semantischer Ebene fehlen. Schwieriger sind gemischte Beispiele. Kunstwörter können Komponenten komplexer Lexeme bilden. Für die Bestimmung der Komposita und Wortgruppenlexeme führte das nicht zu Problemen. Ähnlich liegt der Fall bei einer Ver-

bindung von Kunstwort und Ableitungselement. Solche Beispiele weisen insofern eine morphologische Struktur auf, als eine neu geschaffene Wurzel abgeleitet wird, das Lexem also in zwei Morpheme zergliedert werden kann. Nun gibt es jedoch auch den umgekehrten Fall, und nicht einmal so selten.

Einige Namen von Institutionen und Firmen etc. sind hinsichtlich ihrer morphologischen Struktur problematisch. In *Texta* (Maschinenstrickerei) steckt ein Teil von *Textilien* oder gleich das Konfix, der Status von -a ist umstritten, es könnte als Pseudomorphem gelten. *Transnorma* (*Institut für Sinnliche Wahrnehmung*), bei dem die Morpheme *trans* und *norm* mit -a in Verbindung treten, könnte mit „jenseits der normalen Wahrnehmung“ assoziiert werden. *Computron* verbindet das Konfix *compu* mit *tron*, das gern für Markennamen in der Computerindustrie verwendet wird (Fleischer/Barz 1995: 68). Es hat keinen Morphemstatus im Deutschen, obwohl eine Entwicklung zum Konfix nicht auszuschließen ist. Solche Beispiele lassen zwar Wortwurzeln erkennen, sind aber durch Kunstwortanteile oder bekanntes Wortmaterial ergänzt und darum weder eindeutig zu Ableitungen, Komposita, Kontaminationen oder Kurzwörtern zu zählen.

Einige Ortsnamen weisen Endungen auf, die einen Bezug zu den Bewohnern oder zu dem umgebenden Gebiet herstellen: *Falkenor* heißt die Hauptstadt der Falkenjäger, *Merkuria* eine Stadt auf dem Merkur, *Dabrifila* die Hauptstadt von Dabrifa. Aber auch andere Zusammenhänge werden über gemeinsame Wortteile und zusätzliche Endungen angedeutet. *Thorta* ist eine Stadt auf Ferrol. Der Herrscher über die Einwohner trägt den Titel *Thort* und residiert in dieser Stadt. *Terrania* ist die Hauptstadt von Terra. Die Sprache *Garethi* ist zu *Gareth* (Reich) gebildet. *Diabolina* ist der Name einer bösen Pflanze. Das Konfix *diabol* wird ergänzt um *ina*. Es ist kein produktives Suffix im Deutschen. Das Wort ist aber in einer Reihe mit Feminina wie *Ballerina*, *Signorina* oder auch *Katharina* zu sehen. Der Name der Polinsel *Ara* ist nach dem ersten Weltraumfahrer *Ar* benannt. *Hylailos* und *hylailsch* beziehen sich aufeinander. Zu *Xuturia* existiert das Adjektiv *xuturisch*. Die *Jarone* ist die Frucht des Jaron-Baumes. Ein Getränk mit Namen *Skrota* wird aus der Skrotpflanze gewonnen. *Angroschim* ist die Eigenbezeichnung der Zwerge, gebildet zu ihrem Gott *Angrosch*. Bei den Planetennamen gehört *Tefroda* zu den Tefrothern, *Opronos* zu den Opronern und *Aralon* zu den Aras. Andersherum bekommen die Bewohnernamen zusätzliche Endungen wie bei den Bate, die den Planeten Erde, *Ba* in der Marssprache, bewohnen, oder den Numen vom Mars, in der Marssprache *Nu*. Die Sprache *Akuha* wird auf *Akuhan* gesprochen. Dieser Planet wiederum wird von den *Akuhaschi* bewohnt. Einmal kommt auch *Terri* in der Bedeutung 'Mensch' vor, was die Beziehung zu Terra mar-

kiert. Verschiedene Orkstämme heißen *Zholochai*, *Olochtai*, *Ghorinchai* und *Tordochai*. Eine Variante des Namens *Tolot* ist *Tolotos*. -os wird in der Sprache der Haluter nur für gute Freunde benutzt, daher auch *Rhodanos* zu *Rhodan*.

Wesentlich komplizierter sind die Beziehungen bei Pesch. Der Autor benutzt wiederkehrende Buchstabengruppen, um Verwandtschafts- und Berufsbeziehungen zu kennzeichnen. So tritt -i bei den ersten Zwergen auf, wenn sie noch keinen besonderen Status aufweisen: *Bregi*, *Fregi*, *Gregi*. -orin versprachlicht den Status eines Fürsten (*Gregorin*, *Belforin*, *Burorin*, *Fregorin*), hama- den eines Meisters und ard- den eines Erzmeisters: *Hamabregorin*, *Hamaftergorin*, *Hamagregorin*, *Ardhamagregorin*. Solche Endungen, die an ein bekanntes Lexem oder an ein Kunstwort gehängt werden und so eine inhaltliche Verbindung zu diesem Wort schaffen, sind keine Morpheme, üben im Text jedoch eine Funktion aus. Es stellt sich die Frage, ob ein Planetenname wie *Opronos* als morphologisch nicht komplex betrachtet werden kann, wenn es *Oproner* als bereits morphologisch komplex kategorisiert gibt, *opron-* daher als Kunstwortwurzel interpretiert wurde. Muss dann nicht auch in *Opronos*, das ja im semantischen Zusammenhang mit *Oproner* steht, die gleiche Wurzel angenommen werden? Wie wird dann -os eingestuft? Als Morphem kann es nicht gelten, da es im Deutschen keine wiederholten Endungen, die solch eine Beziehung zwischen Planet und Bewohner herstellen, gibt. Dieses Problem tritt ganz besonders oft bei den Substanznamen auf, vgl. *Molvedin*, *Psychonarkotin*, *Psycho-Stimulin*, *Sextadim(bombe)*, *Tryzom(-Körperchen)*, *Sykanit*, *Ansintan*, *Terkonit(stahl)*, *Glassit(platte)*, *Perlestron(netze)*, *Energen(tabletten)*, *Crescentin*, *Anthropologin*, *Karisom*, *Repulsit*. Sie weichen in ihrer Struktur tendenziell von Fluss- und Gebäudenamen ab, erinnern aber stark an Lexeme aus der Chemie-Fachsprache (vgl. Elsen 2004, 2006). Manche Substanznamen, wie *Repulsit*, *Euphorit*, *Energon*, *Somnalin*, sind morphologisch nicht so einfach interpretierbar. Sie sind keine reinen Simplizia. Es sind Wortteile oder Wurzeln erkennbar, die eine Interpretation der Wirkungsweise zulassen. Gleichzeitig bestehen die Lexeme nicht ausschließlich aus Morphemen. Endungen wie -in, -on, -ol treten in der Werbesprache öfter auf (z.B. Voigt 1985, Stoll 1999, Ronneberger-Sibold 2000). Einerseits wecken sie ähnliche Assoziationen wie „klingt wie ein Arzneimittel“ o.ä., ohne jedoch eine einheitliche Bedeutung zu tragen, vgl. *Adhäsin* für ein Protein, *Penicillin* für ein Arzneimittel, *Laxin* für ein Abführmittel oder *Backin* für ein Backpulver (vgl. auch Voigt 1985: 127f.). Solche Reihen sind inhaltlich nicht homogen, weil die Referentengruppe wechselt. Andererseits ist der Status einer reinen Silben aber auch nicht mehr gegeben. Da sie, abgesehen von -in in Proteinnamen, natürlich keine Bedeutung im Sinne von Referenz tragen und nicht einheitlich verwendet

werden, handelt es sich nicht um Morpheme. Es bleibt aber doch ein nicht klar zu definierender Zwischenstatus. Die Einheiten wurden in Elsen (2006) wegen dieser besonderen Stellung *Pseudomorpheme* genannt. Analog dazu könnten die Endungen in *Opronos* und *Merkuria* ebenfalls als Pseudomorpheme bezeichnet werden. Solche Namen kommen über die Texte verteilt vor und beziehen sich auf verschiedene Referentengruppen. Sie sind weder als Ableitungen zu verstehen, weil sie keine Suffixe enthalten, noch als reine Kunstwörter.

3.8 Fazit

Nach dieser differenzierten Betrachtung der morphologischen Strukturen kann die eingangs gestellte Frage positiv beantwortet werden, denn die standardsprachlichen Wortbildungsmuster werden tatsächlich in Abhängigkeit von der Referentengruppe unterschiedlich stark genutzt. Darüber hinaus aber zeigen die bisherigen Ausführungen, wie kreativ und erfindungsreich sich die Regeln der deutschen Wortbildung sprengen lassen, wenn es die Textgestaltung und die Benennungsbedürfnisse verlangen. Zahlreiche Ausnahmen zu Regeln geschehen aber nicht willkürlich, sondern lassen wiederum System erkennen, so dass zwischen regelhaften und nicht regelhaften Bildungen ein breiter Übergangsbereich entsteht.

Bei Menschen bietet die Namengebung eine weniger breit gefächerte Auswahl an Wortbildungsmustern. Wortgruppenlexeme werden für Titel, Pseudonyme oder Namenszusätze verwendet und hin und wieder tritt ein Kunstwort auf. Tendenziell werden Zusammenhängen zwischen realer, wirklichkeitsnaher und fiktiver Ebene und der dominanten Wahl (quasi-)etablierter vs. Kunstnamen spürbar, auch ein Kontrast von (quasi-)etablierter Namengebung für Menschen und Kunstwörtern für Vertreter anderer Spezies, ohne dass natürlich von Regeln gesprochen werden kann. Die nicht unwesentliche Menge der Kunstwörter aber erfordert eine weitere Spezifizierung nach Wirkungsweise, Entstehung und lautlich-graphischen Charakteristika, und zwar in Relation zu den Referentengruppen, um mehr über mögliche Korrelationen zwischen den Namen und ihren Trägern zu erfahren.

Bisher lässt sich somit Folgendes festhalten:

1. Die Betrachtung der Individualnamen der verschiedenen Lebewesen ergibt eine unterschiedlich hohe Dichte von Kunstwörtern (vgl. Anhang I). Die Namen sind umso bekannter, je menschenähnlicher die Wesen sind. Sie sind umso unbekannter, je weniger humanoid ihre Träger beschrieben werden. Dämonen und Jombuuraner zum Beispiel sind ausschließlich mit Kunstwörtern benannt. Die Nähe und Ferne zu den Menschen spiegelte sich in der Form der Namen wider.

2. Bei den Namen für Menschen zeigt sich, dass (quasi-)etablierte Namen im Zusammenhang mit wirklich scheinenden Handlungen stehen. Die Gestaltung realistischer, gegenwartsnaher Szenarien im Gegensatz zu irrealen, realitätsfernen schlägt sich in der Namengebung der Menschen nieder und wirkt sich ebenfalls auf die Verteilung der Kunstwörter aus.

3. Bei der Wortbildungsanalysen wird nicht nur eine unterschiedlich starke Nutzung der Wortbildungsarten je Referentengruppe sichtbar, sondern auch ein Übergangsbereich zwischen regelhaften und nicht regelhaften Bildungen.

Insgesamt dokumentieren die Ergebnisse Systematik in Bau und Gebrauch der phantastischen Namen. Für morphologisch durchsichtige Formen zumindest war das wohl erwartbar, aber auch die Verwendung der Kunstnamen im Gegensatz zu bekannten Namen zeigt Methode. Weder die Verteilung der verschiedenen Wortbildungsmuster ist willkürlich, noch die von morphologisch regulären gegenüber irregulären Namen. Die Kunstwörter werden also nicht beliebig eingesetzt. Gilt das aber auch für ihre Form? Inwiefern sind nun die Kunstwörter willkürlich gebaut? Dazu werden in den folgenden Kapiteln die reichlich vorgefundenen Beispiele unter verschiedenen Aspekten betrachtet.

4 Kunstwörter

The punk's face was aiming for tough-guy-unshaven, but a lack of testosterone made it land far closer to unkempt-adolescent-Hasid. He wore a black baseball cap with a skull and crossbones decal. His ripped white T-shirt was rolled all the way up to reveal milky, reedy arms, one with a swastika tattoo. He sat at a corner table by himself, downing a burger of some sort like it had personally offended him. The girls were right. *Skank* was the only word to describe him, even though Myron didn't know what the word meant or if it even existed (Harlan Coben. *Back Spin*, S. 129).

Der gesamte Bereich der Kunstwörter nimmt in der Wortbildung des Deutschen nur eine Randstellung ein, vor allem, weil sie für die Sprache bisher so gut wie gar nicht zur Debatte standen und lediglich innerhalb von werbesprachlichen Untersuchungen von Belang waren. Aber eine ausführliche Beschäftigung mit der Thematik erscheint nicht nur aufgrund der Menge der Beispiele notwendig. Denn wenn die sprechenden Namen in der Regel Bezüge zu den Trägern aufweisen, so könnte dies auch bei den Kunstnamen von Lebewesen der Fall sein. Bei genauer Betrachtung ergeben sich verschiedene Problembereiche – der Übergang von Wortbildung zu Kunstwortbildung, die Bildungsweise und die Wirkungsweise der Kunstwörter, die Motivation, die hinter Wahl und Bau

eines Kunstwortes zu vermuten ist und damit mögliche klangsymbolische Effekte, die wiederum dazu führen, de Saussures Postulat der Arbitrarität der Form-Inhalt-Relation eines sprachlichen Zeichens, zumindest im vorliegenden Bereich, in Frage zu stellen. Die Untersuchung zielt keinesfalls auf eine universelle oder allgemeingültige Lautsymbolik ab. Aber auch, wenn die Entscheidung für ein bestimmtes Wort zunächst von einem Autor persönlich getroffen wird, geben viele ähnliche Lösungen eine bestimmte Richtung vor. Es geht darum im Folgenden um überindividuelle, wiederkehrende und mehr als zufällige Verbindungen zwischen Laut(komplex)en und Assoziationen, die sich bei den Autoren und Rezipienten finden und Anhaltspunkte für lautsymbolische Eigenschaften von sprachlichen Zeichen liefern.

4.1 Übergang

Im vorigen Abschnitt wurde deutlich, dass es im Übergangsbereich von komplexen Wörtern zu Kunstwörtern mehr oder weniger reguläre Formen gibt. Neben Komposita mit Kunstwortanteil (*Akalos-Berge*, *Caystraxküste*, *Farindelwald*) tritt bei den Namen für verschiedene Spezies der Fall auf, dass das Kunstwort in den Texten unabgeleitet existiert (*Arkoniden*, *Ferronen*, *Topsider*, *Ertruser*, *Taimoner*, *Siganesen*), andererseits aber auch nicht (*Mauriden*, *Idonen*, *Ongennen*). Eine weitere Möglichkeit ist, bekannte Lexeme mit Endungen zu versehen, die wie Derivationsmorpheme wirken (*Merkur* – *Merkuria*, *Falken* – *Falkenor*). Und auch Kunstwörter bekommen solche Endungen (*Skrot* – *Skrota*, *Oproner/Opronos*, *xuturisch/Xuturia*). Diese Pseudomorpheme kamen besonders häufig bei den Substanznamen vor (*Molvedin*, *Psychonarkotin*, *Sykanit*, *Ansintan*, *Crescentin*, *Anthropologin*). Das heißt, was die morphologische Struktur anbetrifft, gibt es mehrere Kombinationsmöglichkeiten von vorhandenem und neu geschaffenem Material. Bei mit künstlichen Endungen versehenen *Merkuria* und *Anthropologin* handelt es sich nicht um klare Fälle von Wortbildung. Namen wie *Skrota*, *Opronos*, *Molvedin* mit ihren Pseudomorphemen sind keine reinen Kunstwörter. Aber die Menge der eindeutigen Fälle von Kunstwortbildung ist groß. Für sie können Fragen nach Entstehungs- und Wirkungsweise gestellt werden, die rein auf lautlicher Basis beruhen.

4.2 Bildungsweise

Christoph Platen (1997) hat sich sehr ausführlich mit den Markennamen beschäftigt. Sie basieren im Wesentlichen auf existierenden Namen oder Standardlexemen (*Cliff*, *Carina*, *Ariel*, Platen 1997: 39). Solche Übernahmen gehen fließend über in Konzeptformen, wie Platen sie nennt. Sie sind

nicht morphologisch verändert, sondern lautlich-graphisch, z.B. *Schauma*, *Rama*, *Korall*, *Sheba*, *Bess* (zu *Schaum*, *Rahm*, *Koralle*, *Sheeba*, *besser*, Platen 1997: 41). Er erwähnt Konzeptkomposita mit modularem Charakter, die mit Bezug zum Produkt analytisch interpretierbar sind, z.B. *Dentagard* (Platen 1997: 42). Seiner Meinung nach werden in diesen Fällen stets für Hörer bzw. Leser erkennbare Konzepte vermittelt. Ist dies nicht möglich, spricht Platen von Kunstwörtern, vgl. *Exxon* (Platen 1997: 44). Aber wird ein Normalverbraucher aus *Dentagard* die richtigen Schlüsse ziehen? Da die Zuordnung oft nicht eindeutig sein dürfte und in jedem Fall Übergänge feststellbar sind, verzichtet die vorliegende Untersuchung auf eine solche Dreiteilung und trennt stattdessen zwischen übernommenen Namen bzw. Lexemen und nicht existierenden, möglicherweise lautlich-graphisch manipulierten Kunstwörtern. Manche Beispiele sehen also gänzlich unbekannt aus, während andere bereits vorhandenem Wortmaterial ähneln. Sie können dann weiter untergliedert werden, und zwar nach einer möglichen Entstehungsweise. Aber im Gegensatz zu Markennamen, bei denen das Ursprungswort bei der Rezeption bewusst mitwirken soll, sind die Abwandlungen hier eher praktisch bedingt. Die Autoren suchen sich halbwegs passende Wörter und arbeiten sie nach Belieben um. Ein Mitaktivieren des abgewandelten Wortes wird nur in Ausnahmefällen angestrebt, oft ist es dem Leser nicht einmal bekannt. Die Quellwörter entstammen gerade nicht dem zentralen Lexikon des Deutschen, wie es bei den Markennamen der Fall ist, vgl. die bereits erwähnten *Schaum*, *Rahm*, *besser* mit den im Folgenden aufgeführten *katá*, *Falun*, *Bhaja*.

In der französischsprachigen SF findet Scherwinsky einige Namen, die, wie er meint, bewusst abgeändert wurden, „um den Leser einen Hauch der kosmischen Weite spüren zu lassen“ (Scherwinsky 1978: 174), z.B. bei Personen *Déonard* aus *Léonard*, *Hedro* aus *Pédro*, *Martinbras* aus *Fortinbras*, *Masko* aus *masque*, *Ralda* aus *Esméralda* (Scherwinsky 1978: 174), bei den Planeten *Aro* aus *Aar*, *Alcyon IV* aus *Alcyonius*, *Arc* aus *Arcturus* (Scherwinsky 1978: 180f.), bei anderen geographischen Namen *Mirza* aus *Mizar*, *Roem* aus *Rome*, *Sorlin* aus *Berlin*, *Gonda* aus *Gondawa* (ibid.: 211ff.). Solche Beispiele sollen aber, wie erwähnt, nicht an das Ursprungswort erinnern, sondern fremdartig erscheinen. Im Folgenden wird eine Systematisierung dieser Beobachtung anhand des Untersuchungsmaterials versucht.

Bei einigen lokalen Angaben wie bei *Cairon* ist vielleicht ein Buchstabe zu einem bestehenden Städtenamen (*Cairo*) hinzugefügt worden¹⁹, ebenso bei *Khata* (gr. *katá* 'herab'), *Kaupp* (Kaup liegt in Papua-Neuguinea) und *Falune* (zu *Falun*, Stadt). Bei *Shand'ong* könnte ebenfalls Addition, in die-

¹⁹ Ein Zusammenhang mit dem griechischen Kentaure Cheiron wäre auch möglich.

sem Fall das Hinzufügen eines Zeichens, vorliegen. Ohne Hochkomma handelt es sich um den Namen einer chinesischen Provinz. Auch bei dem Gebietsnamen *Adragne* mag Wortmaterial hinzugefügt worden sein (*Adra* ist eine spanische Stadt), so wie bei *Caracon* (*Caraco* war ein Kleidungsstück) und *Yaquirtal* (die *Yaqui* sind ein Indianervolk). Über Addition könnten Namen von Gestirnen erklärt werden wie *Chiroma*, *Bhajan* (*Bhaja* ist eine buddhistische Klosteranlage), *Chorassan* (im Iran) oder *Werth*.

Neben der Addition gibt es das Weglassen von Wortmaterial (Subtraktion bzw. Tilgung) wie bei manchen Gebietsnamen, vgl. *Lemu* (zu *Lemuren*), bei *Norland* oder den *Singhal-Klippen*, die sich auf dem Mars befinden (zu den *Singhalesen* in Sri-Lanka). Ähnlich könnten entstanden sein die Planetennamen *Arkon* (*Arkona* ist der Name eines Gebirges), *Fontan* (*Fontana*, *Fontane* sind Namen), *Gol* (*Gola* heißt eine Sprache und es gibt die *Golan-Höhen*) oder *Benar* (*Benares* ist eine indische Stadt).

Substitution, der Ersatz eines oder mehrerer Laute/Buchstaben durch andere, könnte zugrunde liegen bei *Sarai* (*Saraj* ist ein Städtename), *Rador* (zu *Radon*), *Bethana* (*Bethanien* liegt bei Jerusalem), *Minster* (zu *Münster*), *Kadnos* (zu gr. *Kadmos*) oder bei dem Gebietsnamen *Tremon* (zu *Tremor*). Bei manchen Gestirnnamen könnte ebenfalls Substitution angenommen werden, vgl. *Rofus* (*Rufus* ist ein Name), *Zeut*, *Taimon* (eventuell zum Namen *Taimur*), *Castor Polluks*, *Tolimon* (*Toliman* ist ein Begriff aus der Astronomie), *Burna*, *Taygete* (*Taygetos* ist ein griechischer Gebirgsname) oder *Violance II*.

Die Kunstwörter könnten also auf abgewandeltes Wortgut zurückzuführen sein und es ist klar, dass die Zusammenhänge nicht systematisch oder sofort nachvollziehbar sind. Wenn in den Texten aber keine Beziehung zwischen Ursprungs- und Zielwort zu finden sind, haben wir es nicht mit Verfremdungseffekten zu tun. Dann stellt sich unwillkürlich die Frage nach dem Hintergrund der Bildungen. Oder sind die Kunstnamen wahllos ausgesucht mit willkürlichen Abwandlungen?

4.3 Effekte, Funktionen, Assoziationen

Eine der bekannteren Aufgaben von Kunstwörtern ist im Bereich der Lautmalerei zu finden. Wenn ein Rabe *Kroah* heißt, dann wird ein Bezug zu den Lautäußerungen des Tieres hergestellt. *Wumps* klingt nach plötzlichem, schwerem Zusammenstoß und ist der Titel einer Schmonzette mit dem Untertitel *Gott beißt gerade die anderen*. In manchen Texten wie den Comics gibt es solche Wörter im Überfluss. Sie sind für die momentane Situation geschaffen, stehen für die verschiedensten Geräusche und versuchen auch, bestimmte Lauteigenschaften wie Tonhöhe oder -länge darzustellen, vgl. *quiiiieetsch*, *zong*, *wääääh*. Konkret lautnachahmende Bei-

spiele haben wir in der Studie jedoch kaum. Anders sieht es aus mit den Wortspielen, bei denen durch leichte Veränderung vorhandenen Wortmaterials neue, vorher nicht existierende Wörter entstehen, die ebenfalls unter unsere Definition von Kunstwort fallen. Allerdings ist hier zu differenzieren, denn nicht alle modifizierten Wörter sind spielerisch gemeint.

In manchen Fällen klingt ein Kunstwort nur „irgendwie“ bekannt. In anderen erinnert es an ein Lexem, das gleichzeitig beim Leser/Hörer mit aktiviert wird. Gemeint sind allerdings keine Fehler, sondern bewusste Modifikationen. „Intendierte Abweichungen haben im Gegensatz zu nichtintendierten Abweichungen einen ‚Mehrwert‘. [Er] besteht darin, dass der Abweichung ein ‚Mitteilungscharakter‘ zukommt, den die Normalform nicht besitzt“ (Dittgen 1989: 19). Diese Feststellung ist jedoch für den untersuchten Wortschatzbereich weiter auszuarbeiten. Erstens gibt es verschiedene Möglichkeiten der Intention, der Wirkungsabsicht, zweitens auch zwei Arten von „Mitteilung“: mit und ohne Bezug zum Ursprungswort. Im Fall einer Verfremdung ist im Text ein Zusammenhang mit dem veränderten Lexem erkennbar, z.B. *Shtuug’ret* zu *Stuttgart*. Der Name wird in dem Text Andreas Eschbachs von dem Alien, einem Jomburaaner, falsch ausgesprochen, vgl. auch *Sabrina/S’brina*, *Thilo/Tiilo*, *Frau Lange/Fraul’nge*, *Mutter/Muutr*, *Vater/F’tehr*. In einem alten Text gibt es *Windhager Felsgesteyn*. Ein Drachenritter auf einem fremden Planeten heißt *Saynt Chorg*. Im Bereich der Gebietsnamen finden sich vergleichbare Anspielungen, z.B. bei *Mitgard* [MiMin] für einen heiligen Bezirk in einem Kontext mit verschiedenen nordisch wirkenden Namen. *Munic* ist in der Geschichte eine Variante von *Munich*. *Wohlseyn* und *Greenpeas* sind Namen freier Orden, hier wird mit *Wohlsein* und *Greenpeace* gespielt, beides mit Frieden assoziierbar. *Osseas* sind Freibeuter der Meere und es wird ein Bezug zu *Ossis* und engl. *sea* hergestellt.

In *Baks* klingt engl. *bugs* 'Computerviren' an. Es sind zerstörerische Wesen in der virtuellen Welt eines Computerspiels. In diesem Text kommen darüber hinaus auch Beispiele wie der Alias des Jungen David, *De Witt*, und der eines „ja so coolen“ Mädchens *Yaso Kuuhl* vor.

Der Name *Pancho Sansa* [MoeRei] gehört zu einem sprechenden Pferd, das aber nicht als stolzes Schlachtross bezeichnet werden kann. Es ist mager und bei weitem nicht schön, eher realistisch-praktisch veranlagt und damit vergleichbar mit dem Träger des ursprünglichen Namens. Insofern ist der Name verfremdet, er erinnert an Don Quijote und passt zur grotesk-surrealistischen Handlung. „Pancho Sansa', dachte Gustave, was für ein blöder Name! Und warum kommt er mir so bekannt vor?“ [MoeRei: 58]. Beide Wörter gibt es auch isoliert, das dürfte aber eher ein Nebeneffekt des Buchstabenverstellens sein.

Mit *Ffolk* [Pesch] bezeichnet der Autor ein den Tolkienschen Hobbits

nachempfundenes Volk, das mit Elben, Menschen, Orks und Zwergen lebt. Das doppelte *ff* an ungewohnten Stellen im Wort kommt in den Namen einiger Ffolk-Leute wieder vor (*Metaluna Knopff*, *Mart Kreuchauff*, *Fflorin Mälzer*). Der Name *Prinz von Humbuck* [Zie] für eine Basis stammt aus einer kritisch-ironischen Geschichte und lässt einerseits an Kleists *Prinz von Homburg*, andererseits an *Humbug* denken, hierher gehört auch der Zeitschriftenname *Schöner Sterben* und der eines Protagonisten, *Tod*. Kritik an politischen Strukturen oder wirtschaftlicher Ausbeutung ist nur in wenigen Science Fiction-Texten erkennbar, so deutlich wie in Zieglers Darstellung einer zerstörten Erde geschieht das üblicherweise nicht.

Einige Formen der Verfremdung sind gleichzeitig Lautspiele, weil ein scherzhafter Hintergrund erkennbar ist. Hausmann (1974) führt Lautspiele mit bei den Wortspielen auf, die er als besondere Art Kommunikationsmittel versteht, weil sie indirekt Botschaften vermitteln. Auch für Böttger (1984) und Földes (1995) sind Veränderungen von Lauten oder Wortteilen eine Unterart des Wortspiels. Wie der Name schon sagt, geht es dabei um eine spielerische Veränderung, die auf Lautung und/oder Bedeutung beruht. Für Glück (2000: 800) ist der Begriff des Wortspiels allgemeinsprachlich und vortheorietisch. Tatsächlich umfasst er eine heterogene Menge von Möglichkeiten, humorvoll und unterhaltend mit Sprache umzugehen. Földes führt verschiedene phonetische Verfahren auf, bei denen durch Lautwechsel bestimmte Assoziationen hervorgerufen werden. Damit wird wieder eine bestimmte Kommunikationsabsicht impliziert. Offenbar reicht es nicht, Laute aus purer Lust am Formulieren oder Kreativsein umzustellen und auszutauschen, sondern es muss etwas mitgemeint sein. Außerdem weist der Begriff *Spiel* auf humorvolle, belustigende Wirkungsabsichten hin, nicht etwa auf Sarkasmus oder Kritik allein. Allerdings räumt Poethe (2002: 27) den Sprachspielen auch eine reizvoll-ästhetische Funktion ein. So definiert sind lautspielerische Beispiele in den Texten selten. Hierher gehört beispielsweise das eben erwähnte *Wumps*, das lediglich eine humorvolle Komponente besitzt. Etwas kritischer ist der Hintergrund bei den Wesen vom Planeten Werth. Sie stammen aus einer satirischen Geschichte von Uwe Anton. Ihre Namen sind Kunstwörter mit belustigender Wirkung, vgl. *Übbl*, *Abbl*, *Obbl*, *Öbbl*, *Wobbl* [AnWe]. „„Kreisch! kreischte Übbl. ‚Da sind sie wieder, diese Verückten, die sich für die Erben der Galaxis, des Universums und was weiß ich noch alles halten!‘“ [AnWe: 50] und meint damit die Menschen, die gerade auf seinem Planeten landen. Ironisch-sarkastische Bemerkungen über den menschlichen Wahn, das Weltall zu erobern und sich moralisch über fremde Geschöpfe zu stellen, sind über die gesamte Erzählung verstreut. Viele Figuren werden ins Lächerliche gezogen – als Captain Thunder Steel eine schöne Frau sieht, reagiert er mit „Glibbel glabbel globbel“

[AnWe: 46]. Die Namen der Menschen sind albern und überzogen (*Dr. M.A.D. Zäüantist, Professor Professor h.c. Dr. Dr. Dr. Dr. h.c. Glory-Thinker*). Bei den Kunstnamen sind solche Effekte insgesamt kaum zu finden. Lediglich Uwe Anton macht sich über die üblichen Raumfahrtgeschichten in eindeutiger Weise lustig. In der gesamten Untersuchung ist aber ein spöttelnder oder sarkastischer Hintergrund selten gegeben. Verfremdungen oder Lautspiele zu scherzhaft-kritischen Zwecken sind praktisch nie die Gründe, warum ein bestimmter Name für einen bestimmten Referenten gewählt wird. Insgesamt sind Lautmalerei, Verfremdungen und, als Untergruppe hierzu, Wortspiele in den Texten die Ausnahme. Belustigende oder kritische Wirkungsabsichten sind selten, konkrete Bezüge zwischen verfremdeten und Ursprungswörtern ebenfalls. Die Texte dienen zum überwiegenden Teil der Unterhaltung. In der Regel entstehen die Kunstwörter aus kreativen Bedürfnissen und nicht, um gezielt Reaktionen beim Leser hervorzurufen wie erhöhte Aufmerksamkeit, Verwunderung, Nachdenken oder dergleichen. Denn solche Intentionen wären auch außerhalb der Kunstwortebene zu erkennen. Die Funktion der Kunstnamen ist oft die ganz zu Beginn erwähnte Signalisierung, vor allem, wenn nicht genau klar wird, in welche Referentengruppe ein unbekannter, fremdwirkender Name einzuordnen ist. Er soll dann lediglich die phantastische, unwirkliche Atmosphäre unterstreichen. Allerdings gibt es erstens auch Referenten, die nur zu genau charakterisiert werden und dabei einen Kunstnamen erhalten. Und zweitens kommen Ähnlichkeiten zwischen Kunstwörtern und vorhandenem Wortmaterial durchaus häufig vor, obwohl größtenteils erst mit Hilfe von Nachschlagewerken entschieden werden kann, ob es ein Beispiel bereits gibt oder nicht. Viele der Kunstwörter sind bereits existierenden Wörtern sehr ähnlich, ohne dass dies dem Leser/Hörer bewusst wird. Es soll also kein Zusammenhang zwischen zwei Lexemen hergestellt werden.

Bei den Kunstwörtern wurde zunächst unterschieden zwischen lautmalерischen Beispielen, die bestimmte Geräusche symbolisieren, und Beispielen, die auf Modifikation beruhen. Modifizierte Wörter wurden wieder in zwei Gruppen unterteilt. Einerseits fehlte ein Bezug zum Ursprungswort, andererseits war er gegeben, ja sogar vom Autor intendiert. Es handelte sich dann um Verfremdungen. Verfremdete Wörter sind durch leichte Veränderungen an vorhandenem Wortmaterial entstanden, das bei der Rezeption mitaktiviert wird und Effekte wie erhöhte Aufmerksamkeit, Verwunderung oder Nachdenken erzeugt. Kommt es zu einer belustigenden, satirischen Wirkung, handelt es sich um Lautspiele. Davon abzugrenzen sind Wörter, die zwar abgewandelt sind, bei denen die Veränderung jedoch weder erkennbar noch das Ursprungswort mit aktiviert sein

muss. Vielmehr geht es schlicht darum, dass der Name zu seinem Träger „passt“. Hier kann nach den Entstehungswegen getrennt werden wie Addition, Tilgung, Substitution. Dies sind aber nur noch rein technische Schritte, die weder für den Produzenten noch den Rezipienten, geschweige denn für die akademische Progression von Belang sind, denn der Weg zum Namen ist irrelevant – im Gegensatz zu der Wirkung seiner Gestalt. Solche Beispiele stehen gleichberechtigt neben den frei geschaffenen, nicht auf Modifikation beruhenden Namen.

5 Gestalten

Offenbar variieren die Autoren die Wörter rein um der fremdartigen Wirkung willen. Denn neben den Kunstwörtern sind je nach textuellem Umfeld viele Namen bewusst einerseits etabliert gewählt, z.B. bei Frank Schätzing, der im *Schwarm* nur mit tatsächlichen geographischen Namen arbeitet. Andererseits verwenden andere Autoren in anderen Settings gerade keine realistischen Namen. Wenn die Ermittlung eines Ursprungswortes, mit Ausnahme der Fälle von Verfremdungseffekten, nur mit etwas Recherche möglich ist, stellt sich noch einmal die Frage nach den Beweggründen, die den Autor zu solch einer Namenwahl veranlassen haben mögen. Denn eines ist klar - absolut nie heißt ein furchtbares Monster *Dideldum* oder eine wunderhübsche junge Dame *Chlrkt*. Es wurden daher an einige der Autoren E-Mails geschickt mit der Bitte, Stellung zu nehmen zu Ihrem Vorgehen bei der Namensfindung, zur Bedeutung des Suchvorgangs sowie möglichen Assoziationen, die durch den Namen ausgedrückt werden sollen (vgl. Anhang III).

Alle Autoren waren sich darin einig, dass die Wahl eines Namens, besonders für wichtige Charaktere, mit besonderer Sorgfalt geschehen muss und sich durchaus auch über Monate erstrecken kann. Einige haben sich dazu explizit geäußert.

Zunächst bemühe ich ganz klassisch ein Namensbuch (Vornamen aus aller Welt). Hierbei interessieren mich insbesondere die seltenen und unbekannten Namen wie: irische, keltische, schottische und walisische Namen, aber auch hawaiische, arabische oder indianische Namen und deren Kurzformen. Passen diese nicht 100% auf meine Romanfigur, ändere ich sie bisweilen etwas ab. Indem ich z.B. ein in der Fantasy so gern verwendetes *h* oder ein *y* in den Namen einfüge. [...] Manchmal erfinde ich aber auch selbst welche, wie z.B. *An-Rukhbar* (Monika Felten).

Die Schöpfer der Kunstwörter gehen nicht analytisch vor. Sie suchen sich bereits bestehende Namen und Wörter. Wenn diese aber nicht zu ihren Vorstellungen passen, werden sie so modifiziert, dass sie sich für die

imaginären Figuren optimal eignen. Ob nun ein Kunstwort durch die Abwandlung eines existierenden Wortes entstanden ist oder ganz frei erfunden, ist für die Science Fiction- und Fantasy-Texte gar nicht wichtig.

Damit rückt die Gestalt des Wortes in den Vordergrund der Betrachtung. Denn, wie Scherwinsky bemerkt, „[a]uch die phonetische Struktur der Namen hat stilistische Bedeutung“ (Scherwinsky 1978: 223). Die Namen der Bewohner von Zifur, *Lugurgur* und *Sihura*, klingen böse bzw. nett, die Gestirne *Blraststirgs* und *Krahrarsks* hingegen absolut fremd in französischen Ohren (Scherwinsky 1978: 226).

Bereits mehrfach wurde konstatiert, dass eine Beziehung zwischen der Form eines Namens und bestimmten Eigenschaften des Namenträgers zu vermuten ist. Eines dieser Merkmale ist [±MENSCHENARTIG] bzw. [±HUMANOID]. Besonders deutlich drückt sich das aus bei einer Verwandlung eines Kunstwesens in ein menschlich fühlendes, sich seiner Menschlichkeit bewusst werdendes Individuum. Nummern erinnern an Serien von Geräten oder Experimentierreihen, sie haben etwas Künstliches, Nicht-Menschliches an sich. Entsprechend orientiert sich die Namensgebung bei den Homunkuli an der Versuchsreihe (lateinische Zahlen) und dem jeweiligen Exemplar (arabische Zahlen): IV/2217, X/969, V/204 [Lor]. Solch ein formelartiger Name bezeichnet das entsprechend nummerierte Ergebnis eines zum wiederholten Male durchgeführten Experiments. In einigen Fällen kommt es zu Änderungen. Der ursprüngliche Name V/204 beispielsweise wird zunächst durch einen richtigen Frauennamen ergänzt, V/204-Rhea, dann wird nur noch Rhea benutzt. Die Veränderung spiegelt den Prozess des sich seiner Menschlichkeit bewusst werdenden künstlichen Wesens wider.

Alphaten sind spezielle Züchtungen von Menschen, daher werden sie durchnummeriert, was zu Wortgruppenlexemen als Namen führt. Im Gegensatz zu den Homunkuli sind sie rein für militärische Aufgaben produziert. Da es nur einen Musterorganismus gibt, bleibt es bei dem ersten Buchstaben des griechischen Alphabets, *Alpha/1*, *Alpha/2* etc. Im Laufe der Geschichte nehmen die Wesen ihre Umgebung immer bewusster wahr, stellen ihren festen Platz in der künstlich geschaffenen Gesellschaft in Frage, werden immer kritischer und fordern, so wie die Menschen behandelt zu werden. Diejenigen, die eine Individualität entwickeln, geben sich menschliche Namen: *Alpha/478/Alexander* [Lor].

Alpha/478 konnte in dieser Nacht lange nicht schlafen. Rhea! Klang das wirklich besser als V/204? Und hätte er es fertiggebracht, seine Nahrungsmittel mit einem Alphaten oder gar einem Homunkulus zu teilen? Denn auch die Homunkuli wurden nur mit den notwendigsten Kalorien versorgt. Wessen Ration hatte er gegessen? Rheas? Oder die von VII/956? Hatte beispielsweise VII/956 auch einen eigenen Namen? Eine Menge Fragen, auf die sich Alpha/478 keine

Antwort geben konnte. Wieder war er völlig allein. Je länger er nachdachte, um so weniger gefiel ihm die Nummer 478. Rhea! Rhea und Alexander! [Lor: 247].

Die Klone tragen den Namen des Mustermenschen Jazdani: *Jazdani eins*, *Jazdani sechzehn*. Jazdani XVII. erhält mit den Menschenrechten auch einen Vornamen [Lor].

Am fünfzehnten Januar 2040 hatte Generalsekretär Gontscharow zu einer kleinen Feier in das Gästehaus der Vereinigten Kommunistischen Partei Europas geladen. [...] Dem Homunkulus Jazdani XVII. wurden die Rechte eines Bürgers der Vereinigten Kommunistischen Staaten Europas verliehen. Ab heute hieß er Ralph Jazdani [Lor: 83].

Die ursprünglich formelartig betitelten Ergebnisse der Experimente erhalten als Beweis ihrer Menschwerdung bekannte Vornamen. Züchtung oder Menschsein findet sich im Gegenüber von formelartigen und bekannten Namen wieder.

Nach nochmaliger Überprüfung sämtlicher technischer Daten und nach weiteren Tests auf den verschiedensten Spezialgebieten liegt uns heute das Ergebnis unserer sechsten Experimentierserie vor. Es ist uns in unserer einzigartigen Fabrik gelungen, TYP 784 h/s so zu verfeinern und zu vervollkommen, daß er allen nur erdenklichen Anforderungen, die wir an ihn stellen, mehr als gerecht wird [Now: 84].

Die Hersteller sind Roboter, das Hergestellte ist ein Mensch. Die Herstellungsrichtung kehrt damit das Gewohnte um, aber die Roboter geben ihrem Objekt trotzdem keinen menschlichen, sondern technischen Namen in Form einer Buchstaben-Zahlen-Kombination. Auch bei *Ashton CIX* handelt es sich um solch einen gezüchteten Menschen, aber er ist ein Widerstandskämpfer und unterscheidet sich von den anderen in einem wichtigen Punkt: „er hatte den Schleier, den die Imperatoren um jenes von Geheimnissen umwobene ‚Gehirn‘ gelegt hatten, gelüftet“ [Now: 87]. *Ashton C IX* nimmt seine Umwelt kritisch wahr und kann selbstständig denken und handeln, das macht ihn zu einem richtigen Menschen, und so erscheint nun neben der Seriennummer auch ein Menschennamen.

Auch andersherum kann der Verlust der Individualität durch eine Formel als Namen ausgedrückt sein.

Conal Nord hatte sich inzwischen daran gewöhnt, daß auf dem Mars ein Teil der Menschen mit Dienstnummern statt mit Namen angesprochen wurden. Eine rationelle Lösung, da sie es überflüssig machte, sich neue Gesichter zu merken. Dreizehn blieb immer Dreizehn: ein Verwaltungsdienstler mit einer bestimmten Funktion. Welcher Mann oder welche Frau diese Funktion jeweils erfüllte, war unerheblich, denn es handelte sich ohnehin nur um Mädchen im Getriebe [WieHö: 114].

Norman Grün-124 lebt in einem von Computern überwachten Staat. Sein Name besteht aus dem maschinell bestimmten Vornamen, der Farbe, die die soziale Schicht markiert, und einer Nummer, die die erarbeitete Wertigkeit ausdrückt. Menschen in einer menschlich wirkenden Scheinwelt tragen die üblichen Menschnennamen [Schä].

Hinter der Wahl der Namen steckt System. In den nächsten Kapiteln geht es nun nicht mehr um Formeln, für die eine Beziehung zum Namensträger gerade gezeigt wurde. Auch für die Kunstnamen stellt sich ja die Frage, ob es hier tendenziell Gemeinsamkeiten zwischen Referenten mit ähnlichen Eigenschaften gibt bzw. unterschiedliche Wesensmerkmale, die auch über den Kunstwortnamen ausgedrückt werden.

Gibt es jenseits der Wortbildung die Möglichkeit, in deutschsprachigen Texten durch lautlich-orthographische Eigenschaften eines Wortes bestimmte Assoziationskomplexe auszulösen oder zu stützen? Die Autoren sind frei in der Namengebung, ihre Entscheidungen können subjektiv oder zufällig entstehen. Dann sollten aber die Namen keine lautlich-referentiellen Korrelationen aufweisen.

Christiane Zina beispielsweise entwirft für die phantastische Welt *Orandas* verschiedene Tierarten. Das *Turnuran* ist ein Reit- und Lasttier mit schönen, großen Augen, das an Pferde erinnert. *Siteniris* sind flatternde, bunte vogelähnliche Tiere. Ein *Avarin* ist ein großer, majestätischer, vernunftbegabter Vogel mit hoher Intelligenz und telepathischen Fähigkeiten. *Londris* sind rehartige, etwa einen Meter große, beige-braun gestreifte Pflanzenfresser mit Hufen und wunderschönen braunen Augen. Bei den *Zigurzis* handelt es sich um harmlose Reptilien in Dackelgröße. Sie sind eine Art Miniaturdinosaurier, die sich pflanzlich ernähren, wohlschmeckende Eier legen und morgens wie ein Hahn die Sonne begrüßen, nur eigentümlich quakend und wesentlich lauter. Tagsüber liegen sie faul an einem warmen Platz. Ein *Mernin* ist ein kleines Säugetier, im Winter weiß, im Sommer hellgrün. Die *Sigalli* ist ein Süßwasserfisch. Ein *Chotak* hingegen ist ernsthaft gefährlich. Es hat ein dunkelbraunes Fell, ein großes Raubtiergebiss, Pfoten mit Krallen und einen Giftstachel am Schwanz, mit dem es auch Menschen tötet. Kleine, harmlose Tiere sind *Siteniri*, *Zufurzi*, *Mernin*, *Sigalli*. Schön und respektgebietend sind *Turnuran*, *Avarin* und *Londri*, böse und bedrohlich *Chotak*. Die Namen der ersten beiden Tiergruppen zeichnen sich durch gehäufte helle Vokale, Nasale, Laterale und vordere und/oder stimmhafte Frikative aus. Sie enden in *-i*, *-in*, *-an*. Der Name des gefährlichen Tieres weist dunkle, offene Vokale, velare und/oder stimmlose Frikative bzw. Plosive auf und endet mit *-ak*. Ist das Zufall?

In der Regel werden Orte, Bauten, Planeten usw. in den Texten nicht

weiter beschrieben. Nähere Informationen gibt es aber zu den zahllosen mehr oder weniger menschlich wirkenden Figuren. Aufgrund der mitunter sehr expliziten Angaben in den Geschichten wird nun eine Auswahl dieser Wesen vorgestellt und nach den wichtigsten äußeren und charakterlichen Merkmalen unterteilt. Da es neben den eigentlichen Hauptpersonen sehr viele nicht weiter beschriebene Nebencharaktere gibt, ist das Ergebnis der Auswahl nicht allzu groß. Die Namen sind bis auf wenige Ausnahmen Kunstwörter, sie können aber aufgrund der sich gegenseitig verstärkenden Klangwirkung gemeinsam mit bekannten Namen bzw. Lexemen betrachtet werden.

5.1 Weibliche Figuren

In den allermeisten Fällen verweist ein finales *a* auf einen weiblichen Namensträger. Dies ist zahlenmäßig die am stärksten ausgeprägte Strategie bei der Wahl der Namen. Das bedeutet jedoch nicht, dass ein weiblicher Name auf *a* enden muss oder gar, dass ein Name auf *a* hundertprozentig auf einen Frauennamen verweist. Männliche Namen auf *a* sind allerdings sehr selten. Die Strategie ist speziesübergreifend und wird für alle Arten von Wesen verwendet, ob Mensch oder Göttin. Allerdings treten bei den wirklich bösen und hässlichen Kreaturen gar keine Feminina auf. Der Namensbestand setzt sich aus Kunstwörtern (*Lalapeja*, *Mreja*, *Sartassa*, *Olda*, *Misira*, *Udora*, *Karyla*, *Shayla*), vorhandenen Lexemen (*Candela*, *Aspira*, *Chaka*, *Cella*, *Vana*) und Frauennamen (*Gina*, *Ira*, *Nana*, *Marina*, *Rebecca*, *Hilga*, *Cara*, *Moir*) zusammen. Insgesamt sind die Beispiele so zahlreich, dass sie nicht aufgezählt werden können. Neben [±WEIBLICH] gibt es freilich weitere Merkmale, die sich in der Form eines Namens niederschlagen.

5.2 Böse, nicht humanoide Wesen

Die erste Gruppe rein phantastischer Gestalten zeichnet sich durch ihre extreme Grausamkeit und Fremdartigkeit aus. Meist handelt es sich um übernatürliche oder tierähnliche Kreaturen, die sich deutlich von menschlichen Wesen unterscheiden. Sie werden als sehr hässlich, gefährlich und unbarmherzig dargestellt. Eine Begegnung mit ihnen endet für den Menschen in der Regel mit einem qualvollen Tod. Ihre Namen sind beinahe ausschließlich Kunstwörter.

Ch'tuon wird als finsterner und unendlich mächtiger Dämon beschrieben, dem noch immer Menschen geopfert werden [HGar]. An-Rukhbar mit dichtem blaugrauem Nebel an Stelle des Gesichts und leuchtend grünen Augen ist mächtig und grausam [FelElf]. Blakharaz ist ein bösertiger,

sehr einflussreicher Erzdämon, wohnhaft in anderen Sphären, unverletzlich, mit magischen Kräften. Er kann ganze Heere verschlingen [WiKö]. Sein Diener Marut-Shakot gehört zu einer anderen Dämonenart aus der dritten Dimension, hat Pranken, ist von immenser Kampfkraft und unverletzlich. Er handelt aus Hass und Rachsucht und geht um und mordet [WiKö]. Die Cha-Gurrlin sind Halbwesen, metzelnde, grausame, schwarze Krieger, die in der Kälte am Ende der Finstermark leben und aus einer anderen Dimension stammen. Sie lassen nie etwas Lebendiges zurück, wenn sie angreifen, ohne je Furcht zu kennen. Der einzige Vertreter dieser Art, der namentlich genannt ist, ist Gnoorat [FelMa]. Eine unheimliche, riesige und natürlich bösartige Kreatur, die an Streitoger erinnert, heißt *Cromag*. Dieser Krieger, auch als Ungeheuer bezeichnet, hat einen Eberkopf, faucht wie eine Raubkatze oder grunzt [HoHe]. Die Tranq sind drei Meter groß, haben Langarme und kalte Augen und sind eingehüllt in blauschillernde Panzerfacetten. Die Foltermethoden sind grausam. *Hotrax*, ein Kunstwort, ist der Name eines dieser bösartigen Wesen [BraSch]. Ein Grar ist ein dick bepelztes Ungetüm, das röhrt, grollende Geräusche produziert und Gefahren bringt. Es hat ein Maul, aber statt Zähnen hunderte von messerscharfen Kristallzacken, mit denen es Steine zermahlen kann [BraPla]. Ein Xandor ist ein Schreckenswesen zwischen Mensch und Dämon mit übernatürlichen Fähigkeiten, das Angst und Terror verbreitet [Vlc]. Arjunoor, der Achtgehörnte, ist ein böser, schlangenförmiger Dämon mit Widderkopf [HoHe]. Bolgs/Bolks/Bollocks verbreiten Furcht und Schrecken, morden und zerstören. Sie sind ungeschlacht, grob von Gestalt, kräftig gebaut, ungewaschen, stinkend. Ihre Haut ist braun und narbig wie altes Leder [Pesch]. Ranagh ist eine Gottheit der Orks, der schlangenartige, gewundene Herr des Wassers und der Sümpfe [HoHe]. Tairach, der Blutgott der Orks, hält in den bildlichen Darstellungen zwei blutende Herzen in hocherhobenen Händen [HoHe]. Die Topsider von Topsisid stammen von Echsen ab, haben eine schwarz-braune Schuppenhaut, einen Echsen Schwanz und legen Eier. Der Kopf ist breitgedrückt und haarlos und trägt bewegliche Kugelaugen. Topsider sind äußerst aggressiv und kriegertisch. Bis auf *Thon*, einem Nachnamen, und *Rok*, dem Kfz-Kennzeichen von Korea, handelt es sich bei dieser Namensgruppe um Kunstwörter – *Chrekt-Orn/Chrekt*, *Epr-Thon*, *Verth-Han*, *Trker-Hon/Trker* [PR2, 3], *Hjera*, *Rok-Gor*, *Chren-Tork* [PR3].

Orcs/Orks sind seit dem Herrn der Ringe als hässliche, brutale Kämpfer auf der Seite des Bösen bekannt. Allerdings treten auch weniger furchterregende Exemplare auf, so dass die Orks differenziert betrachtet werden müssen. Bis auf *Kai* und *Blutfaust*, einem sprechenden Namen, strukturell ein Kompositum, das gezielt negative Bilder evoziert, handelt

es sich bei ihren Namen um Kunstwörter. In [HoHe] spielen viele gefährliche, namentlich genannte Orks mit. Der böse und gefräßige *Aikar Brazoragh/-ch* ist einer der Anführer der Orkstämme, auch Schwarzpelze genannt. Sie unterjochen die gesamte Menschheit. Sie sprechen eine fremde, kehlige Sprache. *Sharraz Garthai* heißt ein Verweser, der mit ebendieser kehligen Sprache der Orks spricht. Garbaz knurrt, er ist ein haariger Krieger mit furchteinflößenden Hauern im Kiefer. Nargazz Blutfaust vom Stamm der Ghorinchai führte vor Generationen die Orks an und errichtete eine jahrhundertelange Blutherrschaft. *Garbag* heißt ein hünenhafter Ork in einer Lederrüstung, *Rrul'ghargop* einer der größten Orkkrieger und Anführer der Orks. Ihm ist noch nie eine Beute entkommen und er schwört, das Herz seiner Gegnerin zu essen [HoHe].

Einige Orks sind nicht näher beschrieben. Sadrak Whasso ist der Schwarzer Marschall. Ashim Riak Assai ist der Fürst und Herr aller Orkstämme. *Krohαι* heißt der Oberaufseher über die Sklaven. *Gerimmoi* heißt der Urahne von Sharraz Garthai.

Der gefährliche und hässliche Ghuzdan führt ein Söldnerheer aus geschuppten, grünhäutigen, halb tierischen, barbarischen Orks an. Sie vollbringen Freveltaten, vernichten alles und kennen das Wort *Gnade* nicht. Mit Ghuzdan kann im Laufe der Geschichte allerdings vernünftig verhandelt werden, da auch er ein Ende des Krieges wünscht. Die wirklich böse Spezies der Geschichte sind dann nicht mehr die Krieger um Ghuzdan, sondern Schlitzer [HHScha].

Deutlich entfernt von der obersten Spitze der Gräuelskala ist Uigar Kai, ein alter Hohepriester, der Oberste der Schamanen, der körperlich nicht so furchterregend wirkt, aber doch sehr große magische Kräfte besitzt [HoHe]. Der Magier Thiraas ist ein leicht harmloser Ork, der zum Ende der Geschichte hin seine magischen Kräfte fast verliert [HHScha]²⁰.

Unter den bösen und fremdartigen Geschöpfen gibt es also auch einige, die weniger grausam und hässlich dargestellt werden. Die bisher ausgeprägten Merkmale erscheinen dann relativiert. Ghuzdan ist nicht der allerschlimmste der Orks. Uigar Kai erscheint mächtig, aber äußerlich schwach und Thiraas eher harmlos. Sie sind, was ihren Charakter bzw. Fähigkeiten anbetrifft, als gemäßigt anzusehen. Auch die folgenden Geschöpfe sind nur relativ furchteinflößend.

Altijar, Herr der Ränke, ist ein Dämon, dessen Macht von den Orks kontrollierbar ist. Er ist damit also nicht sonderlich mächtig und nur mäßig gefährlich. Es ist ein Wesen auf Pferdebeinen mit Pferdekopf, Augen

²⁰ Die Abschwächung mancher Ork-Charaktere ist wahrscheinlich durch das jugendliche Alter der Leser zu erklären. Außerdem beschreibt Hohlbein zusammen mit seiner Frau nur gedämpft Gewalt.

wie glühende Kohlen und fünf langen Hörnern auf dem Rücken [HoHe]. Satinav, ein Frevler und Herr der Zeit, ist ein Wesen, das den Bösen überwindet [HoHe]. Eugalp hat eine lange, hagere Gestalt, dürre Finger und trägt ein verrottetes Gewand. Er hat einen giftigen Körper, weil er Leichengift in sich sammeln kann. Er findet sich selbst lächerlich und erscheint mäßig gefährlich [HoHe]. Laraan ist ein Liebesdämon, der von Menschen Besitz ergreifen kann. [HoHe]

Zusammengefasst sind die Namen der ganz furchtbar schrecklichen Vertreter *Ch'tuon*, *An-Rukhbar*, *Blakharaz*, *Gnoorat*, *Aikar Brazoragh/-ch*, *Garbaz*, *Garbag*, *Rrul'ghargop*, *Hotrax*, *Grar*, *Xandor*, *Arjunoor*, *Bolg/Bolk/Bollock*, *Ranagh*, *Tairach*, *Chrekt-Orn/Chrekt*, *Epr-Thon*, *Verth-Han*, *Trker-Hon/Trker*, *Hjera*, *Rok-Gor* und *Chren-Tork*. Die nächste Gruppe besteht aus Bösewichtern, für die ausgeprägt schlimme Attribute fehlen. Sie heißen *Nargazz Blutfaust*, *Sadrak Whassoi*, *Ashim Riak Assai* und *Gerimmoi*. Als weniger oder wenig gefährlich erweisen sich *Marut-Shakot*, ein Dämon zweiter Klasse, *Uigar Kai*, *Ghuzdan* und *Thiraas*. Schließlich sind einige Wesen mit lächerlichen bzw. harmlosen Eigenschaften versehen, insgesamt sind sie wenig oder kaum gefährlich: *Altijar*, *Satinav*, *Eugalp*, *Laraan*.

Ein Vergleich zwischen den Namen *Ch'tuon*, *An-Rukhbar*, *Brazoragh/-ch* und *Altijar*, *Satinav*, *Eugalp*, *Laraan* lässt Folgendes vermuten: Die Lautstruktur geht einher mit bestimmten Eigenschaften der Wesen und bewirkt oder forciert bestimmte Assoziationen wie [BÖSE] und [GEFÄHRLICH]. Um dies zu verdeutlichen, folgt nun eine Zusammenstellung der wichtigsten nicht humanoiden, aber explizit gutmütigen, positiv gezeichneten Existenzen.

5.3 Stark fremdartige und dabei gutmütige Wesen

Häufig spielen in den Geschichten Geschöpfe mit, die eindeutig nicht-humanoid oder sogar von gänzlich unbekannter Natur, den Menschen jedoch freundlich gesonnen sind. Manchmal stehen sie dem Menschenvolk bzw. der gesamten Menschheit zur Seite oder bewahren direkt oder indirekt die Protagonisten vor einem bösen Schicksal.

Eine fremde, schwerfällige Wesenheit mit vier Beinen, einem seidigen Pelz und wacher Intelligenz, die telepathisch kommuniziert, heißt/heißen *Gorx*. Inwiefern es sich um ein einzelnes Wesen oder um einen Verbund mit Planet und Wesen handelt, wird nicht klar. Der Name bezeichnet zugleich den fremden Planeten [PR2].

Die Mooffs der Perry Rhodan-Reihen sind absolut harmlos und friedliebend. Sie gleichen monströsen Quallen mit kurzen, stummelartigen Beinen, haben einen runden Kopf mit Knopfaugen und besitzen statt der

Sprechorgane gut ausgebildete telepathische und suggestive Fähigkeiten.

Die Accalauries stammen aus einem antimateriellen Universum, sind nicht-humanoid und äußerst fremdartig: etwa 1,60 m groß mit kugeligem Rumpf und einem dritten Bein. Der Kopf ist halbkugelförmig mit vier hochgewölbten Augen und Sprechorganen auf der gerundeten Fläche des Kopfes. Sie sind hochintelligent, sehr stark und geschickt und helfen der Menschheit, Gefahren abzuwenden. Dieses Volk wird vertreten durch Mitare Shban, Accutron Mspoern/Accu, Fall Srp, Sham Crton, Krehl, Rengas, Sherronas (Wissenschaftler) [DarUn]. Bis auf *Fall*, *Sham*, *Krehl* – ein deutsches, ein englisches Lexem und ein Nachname – sowie das Kurzwort *Accu* handelt es sich um Kunstwörter. Jariel, der Bote des Lichts, ist der mächtigste irdischer Diener des Gottes Praisos [HoHe]. Ye-zariael wird als liebenswerter, freundlicher Dämon geschildert, als kleines Teufelchen mit Schwanz und Hörnern, pupillenlosen Dämonenaugen, einem spitzmäuligem hässlichen Gesicht und menschlicher Gestik [HHGreil].

Jombuuraner sind friedliche, sympathische, wissenschaftlich und philosophisch interessierte fremde Wesen. Sie sehen aus wie Delphine mit zwei Beinen, sind anderthalb Meter groß, haben glänzende, seidig weiche Haut und neugierige, dunkle Augen – die Menschen in dem Roman beschreiben sie als „süß“. Mit Ausnahme von *Teleki*, einem realen Namen, sind ihre Namen Kunstwörter: *Kelwitt* (Schüler), *Parktat*, *N’etehu*, *Opnaah*, *Bandarat*, *Handuma*, *Poogrunte*, *Nokint*. Ein Reihe alter Gelehrter heißt *Jamuuni*, *Mu’ati*, *Isuukoa*, *Denopret*, *Joohi*, *Em’neta*, *Kurzilit*, *Umpara*, *Lekalooti Prennek* und *Timma* [EschKel].

Die Kantaki sind ein uraltes, weises, insektoides Volk, das überlicht-schnelle Raumfahrt betreibt und mental Bilder empfangen kann. Diese Spezies dient dem Universum. Die Kantaki haben einen langen, ledrigen Hals, einen dreieckigern Kopf, multiple Augen mit jeweils tausenden kleinen Sehorganen und lange, mehrgelenkige Beine. Ihre Gliedmaßen enden in Greifzangen. Der Erscheinung erinnert an eine Gottesanbeterin und vermittelt das Gefühl von Größe und Erhabenheit. In dieser Gruppe gibt es ausschließlich Kunstwörter: *Rrirk* (Mutter, gut, weise), *Groh* (Vater), *Krir* (Mutter), *Mroh* (Vater), *Mru*, *Tral*, *Dror*, *Grar*, *Krinh*, *Mror* (Kustos), *Hirl* (Vater) [BraDi]. Die Wörter sind lautlich-graphisch ähnlich gestaltet. Es sind Einsilbler, bis auf eine Ausnahme ist der zweite Teil des Anfangsrandes das *r*. Die Ausnahme, *Hirl*, weist das *r* im Endrand auf. Alle Vokale sind monophthongisch. Das *e* fehlt.

Zwei weitere Vertreter von extraterrestrischen, hochentwickelten, mental begabten Spezies sind *Hrrlgrid*, ein *Akuhaschi* mit verschrumpeltem Gesicht und dunklen, vertikalen Augenschlitzen. Er bildet Piloten aus, die Raumschiffe im hyperdimensionalen Raum fliegen können. Dann

gibt es noch Chsantahi, einen Taruf mit gläsern wirkendem, dürrer Körper, pustelartigen Rezeptoren und einem Gesicht ohne Augen. Er lenkt Raumschiffe durch die nichtlineare Zeit und wird dadurch relativ unsterblich [BraDi].

Agor, Ygan, Korl, Huran, Graan und Kryla sind Cra'thal, übermenschlich schnelle Katakombenwesen, Nachkommen der Menschen, die seit Jahrhunderten in einem riesigen unterirdischen Labyrinth leben. Sie sind zwischenzeitlich erblindet und haben dafür magische Fähigkeiten entwickelt, die sie unbesiegbar machen. Sie werden von bösen Magiern wie Tiere gehalten [HGar].

Der Körper der Pallasianer besteht aus einem gummiartigen Röhrenbein mit Saugfuß, das sehr flexibel einsetzbar ist, bis auf fünfzig Meter verlängert werden kann und sich wie eine Spirale auch wieder zusammenzieht. Die Augen sind teleskopartig und können Dinge aus weiter Entfernung wahrnehmen. Die Nahrungsaufnahme geschieht über Körperporen während des Schlafes – die Angewohnheit der Erdbewohner, andere Lebewesen zu töten, zu zerhacken und dann im Mund zu zermahlen, stößt bei den Pallasianern auf Entsetzen. Alle Pallasianer tragen Kunstwörter als Namen, der der Hauptperson wird auch abgekürzt: *Biba* (alt), *Bombimba* (ganz jung), *Dex* (Führer), *Labu*, *Lesabéndio/Le/Lesa*, *Manesi*, *Nuse*, *Peka*, *Sofanti* [ScheLes].

Lalapeja ist freundlich und eine der schönsten Frauen überhaupt mit langem, glattem, rabenschwarzem Haar, großen, haselnussbraunen Augen, vollen, dunkelroten Lippen, fließenden Bewegungen und dem Unterleib einer Löwin mit zartem Fell. Auch sie trägt ein Kunstwort als Namen [MeySt].

5.4 Fremde, aber sehr menschenähnliche Wesen

Nachdem Frauennamen sehr häufig auf *a* enden, ist den beiden Gruppen von nicht-humanoiden Geschöpfen gemeinsam, dass die Namen praktisch gänzlich aus Kunstwörtern bestehen. In den Texten kommen natürlich auch regelmäßig Geschöpfe vor, die den Menschen in vieler Hinsicht gleichen. Manchmal sind sie kleiner und etwas gedrungener gebaut, manchmal haben sie nicht genau das gleiche Knochengerüst oder etwas spitzere Ohren. Mitunter sind es Abkömmlinge der Menschheit, die auf einem anderen Planeten geboren wurden, sich aber in ihrer Entwicklung im Laufe der Geschichte nicht sehr entwickelten.

Die Arkoniden sind eine stark menschenähnliche, hochgewachsene, eigentlich äußerst intelligente, nun degenerierende Rasse, die von den Akonen abstammt. Ihre Haare sind fast weiß, die Haut sehr hell und die Augäpfel rötlich. Im Gegensatz zu den Menschen haben sie statt der Rip-

pen eine Knochenbrustplatte und einen zusätzlichen Gehirnssektor. Einige ihrer Namen sind bekannte Lexeme (*Crest*, *Thora*, f., [PR1], *Atlan* zu gr. *atlas/atlantos*). Die meisten sind jedoch Kunstwörter: *Kerlon* [PR3], *Mascaren Atlan von Gonozal/Magmus Granwal-Irw* (auch - *Granval*-), *Edler Cyrian von Issel-Hammor* (böse, *Issel* ist ein existenter Orts- und auch ein Nachname), *Rafualon Harxid von Zoltral* (*Dagor-Hochmeister*), *Atlan-Zwei/Atlan-II* (*Duplo*) [KneiAt].

Die Vertreter des Ffolks sind den Tolkienschen Hobbits nachempfunden, sanftmütig, liebenswert, kleinwüchsig. Ihre Verwandtschaft mit den Menschen ist sehr eng, ebenso wie die der Hobbits und im Gegensatz zu den anderen Wesen der Geschichte, den Elben, Zwergen oder Sumpflingen. Die Namen sind teils bekannt (*Veit*, *Dirk*, *Torsten*, *Odilon*, *Holsten Broich*, *Torsten Broich*, *Hinner Penning*, *Oderich Finck*, *Thrax*). *Oderich Finck* wird auch gekürzt *Odo* genannt. Die übrigen sind Kunstwörter, die manchmal durch geringfügige Veränderungen an vorhandenem Wortmaterial entstanden sind. Die Ffolk-Leute heißen im Einzelnen *Adrion Lerch* (Magister), *Kimberon Veit*, *Metaluna Knopff* (Gutsfrau), *Valeron Veit*, *Mart Kreuchauff* (Kaufherr), *Odilon Dirk* (Zunftmeister), *Fflorin Mälzer*, *Hammo*, *Alderon*, *Yadira* (f.), *Jand der Kurze* (Kaiser), *Ubbo* (Dorftrottel), *Erlik von Twerne*, *Rederich Finck*, *Calderich Finck* sowie *Queribus Thrax* (an der Universität) [Pesch]. Der letzte Name klingt akademisch wegen seiner lateinischen Gestalt in Kombination mit dem etablierten Gelehrtennamen, passend zum Beruf des Namenträgers.

In einem der Romane bestehen die Namen der Marsianer, die nicht anders als Menschen agieren und die offenbar keinen Unterschied zu diesen aufweisen, aus zwei Teilen, jeweils einem etablierten und einem Kunstwort, wenn sie nicht nur mit Vornamen angesprochen werden, vgl. *Raul Madsen*, *Marius Carrisser*, *Simon Jessardin*, *Ken Jarel*, *Mikael*, *Martell*, *Dane Farr*, *Morolt*, *Farringer*, *Jom Kirrand*, *Horvath Cann* [WieHö]. In dieser Geschichte ist der Weltraum bereits sehr weit erkundet. Der Mars liegt relativ nahe an der Erde und die Namen weichen wenig von bekannten Menschnamen ab. Sie weisen sogar als Schwa interpretierbare *e* auf und sind mit menschenüblichen Vornamen kombiniert. Das gleiche gilt für die Venusier bei Wiemer mit einigen etablierten Namen bzw. Appellativa und drei Kunstwörtern (*Conal*, *Coradi*, *Erlend*): *Conal Nord*, *Lara* (f.), *Mark Nord*, *John Coradi*, *Erlend* (Venusier-Mensch) [WieHö]. Diese Venusier sind sehr menschlich und besitzen keine besonderen Fähigkeiten. Demgegenüber können sich die Venusier bei Kneifel verwandeln und u.a. menschliche Gestalt annehmen. Außer *Frank*, einem bekannten Vornamen, und *Keet*, einem holländischen Wort ('Schuppen'), sind die Namen bei Kneifel Kunstwörter: *Kaalin Shaman*, *Frank Biroon*, *Kilroy*, *Moynda* (m.) [KneiSe].

In einem anderen Text spielt der Unterschied zwischen Elfen, Trollen,

Zwergen und Menschen praktisch keine Rolle, allerdings werden die Elfen ähnlich angefeindet wie die Juden in der Wirklichkeit, daher die teils jüdischen Namen. Sie sind oft zweiteilig. Das deutet ebenfalls die Nähe zu den Menschen an. Für die Namen der Elfen wird teilweise etabliertes Wortgut (*Aurora, Elias, Myriam, Wratislas, Miro, Gora, Greif*) sowie ein Kompositum (*Dreikopf*) mit Kunstwörtern (*Venslau, Sarentin, Teleam*) kombiniert, vgl. *Aurora Teleam, Elias Teleam, Myriam Teleam, Wratislas von Wineta* (Graf), *Ratibur Dreikopf von Gora* (Graf), *Miro Vinetari, Jaromar Greif* (Herzog). *Lasla Tameel* (Exzellenzia) besteht aus zwei Kunstwörtern. Die Kunstwörter *Twing* (Mechanikerin) und *Talamia* (Elfenkönigin) stehen allein. Die etwas heruntergekommenen Elfen *Sparkplug* (elfischer „Rigger“) und *Tattoo* (f.) sind mit Anglizismen benannt [HeiSt]. Die Trollnamen *Ultra, Waterkant/Heribert Wasemann* (Pirat) [HeiSt] sind ein Präfix, ein Appellativ, ein etablierter Name bzw. ein Kompositum mit Kunstwort als erstem Glied. Trolle sind wie die Elfen in der Geschichte stark menschenähnlich beschrieben, was sich auch in der Namengebung niederschlägt. Die einzige Amazone trägt den Namen *Lysandra* [HoHe], die weibliche Form des Namens des spartanischen Feldherrn Lysandros. Sie kämpft in der Geschichte auf der guten Seite.

Insgesamt ist der Anteil der Kunstwörter bei den menschenähnlichen Geschöpfen nicht mehr so hoch.

5.5 Kleine, harmlose Geschöpfe

Eine weitere Gruppe an Lebewesen ist charakterisiert durch ihre geringe Größe und Harmlosigkeit, teils auch Einfältigkeit. Die Ktalit sind klein, gnomenhaft, mit mädchenhaft hohen Stimmen. *Krillri* [BraDü] ist der Name eines dieser kleinen Gnome. Sein Körper ist dürr, das Gesicht verschrumpelt, die Stimme ist schrill. Beide Namen sind Kunstwörter. *Klipp* [BraDi] ist ein Vertreter der Kuakah, intelligente, freundliche, zart gebaute Geschöpfe. Er ist kaum ein Meter groß, wirkt zerbrechlich, hat rosa-roten Flaum um das schmale, keilförmige Gesicht, einen schmalen Körper und Flügel. Er macht trippelnde Schritte und zirpt. Sein Name ist ein Appellativum. *Cir* (Kunstwort), ein Sheirit, wird als ungeschickter, keifender fatter Zwerg beschrieben, zischend, quiekend, schrille hysterische Laute von sich gebend, trippelnd [BraPla]. Sumpflinge sind eine kleinwüchsige, an Amphibien erinnernde Spezies, auch als Wichte bezeichnet. Sie wirken ungeschlacht, bewegen sich aber sehr schnell und geschickt. *Gwrgi* hat eine hohe, beinah quäkende Stimme und kann schrille Schreie ausstoßen. Er spielt in der Geschichte zunächst eine unwichtige Rolle und wird fast lächerlich und froschartig dargestellt. Ein anderer Sumpfling ist *Tr'ang*, der Häuptling des Sumpfvolkes, er gehört damit nicht in die

Gruppe der harmlosen, sondern der wichtigen Geschöpfe. Beide Namen sind Kunstwörter [Pesch]. Die Grekki sind intelligente, exotische Wesen, dünn, zart, halbdurchsichtig, fragil [BraDi]. *Tik* ist der Name eines Schulterspangencomputers, eine dicke, silberglänzende Spange, die auf den Weltraumreisenden Kelwitt aufpasst und in der Kommunikation mit Kelwitt liebenswerte, menschliche Züge besitzt [EschKel]. Kim gehört zum Ffolk, kleinere, hobbitartige Geschöpfe. Seine Waffe heißt *Knipper*. Es handelt sich um eine kurze Klinge, die ursprünglich zum Gemüseputzen gedacht ist. Träger und Waffe sind kaum als gefährlich zu bezeichnen.

Das gleiche Prinzip, Harmlosigkeit des Charakters mit einem hellen Vokal im Namen zu verbinden, ist im Übrigen bei Menschen zu finden. *Brin* heißt ein junger Prinzregent [HoHe]. Er ist kriegstechnisch schwach und verliert sein Reich an die Orks. Elim in einer anderen Geschichte ist ebenfalls ein Königssohn, aber geistig zurückgeblieben und damit ewig Kind [AlFla].

5.6 Magier und Zauberer

Magier und Zauberer sind meistens Menschen, selten auch Orks. Für sie werden bei der Namengebung lateinisch-griechisch anmutende Mehrsilbler bevorzugt. Eine Ausnahme bildet Mog Ruith, dessen Name keltisch klingen soll. Er ist ein böser Zauberer, ein unheimlicher Magier mit Riesenkräften, der Irland beherrscht [GlaeSt].

Kalakaman heißt ein positiv gezeichneter, kluger junger blonder Zauberer, der im Gegensatz zu den anderen Magiern der Geschichte auch schwierige Magie beherrscht [HoHe]. Lancorian erscheint öfter im Text. Er zaubert für Orks und ist ein Bordellmanager [HoHe]. Salamir, ein alter, guter Magier, kann mit einem Fingerschnipsen den stärksten Mann unter seinen Willen zwingen [HGar]. Hakon kämpft erfolgreich gegen einen bösen Magier in Gestalt eines Vogels [HoHe]. Racalla ist eine Erzmagierin, die Lancorian einst durch die Prüfungen fallen ließ [HoHe]. Ratorium Muntagonus nennt sich „seine Magnifizenz, vormalig Spektabilität der Magierakademie zu Festum“ und ist heute Privatgelehrter [AlFla]. Usmida ist eine alte Heilerin mit runzligem Gesicht und einem Haarknoten im Nacken [AlFla]. Vor Maruna, der würdevollen Druidin, verneigen sich die meisten. Ihre Autorität wird nie in Frage gestellt [AlFla]. Magistra Lysdia Lynd ist eine äußerst talentierte Schwarzmagierin, erst Ende Dreißig, aber schon im Kollegium der Magisterakademie aufgenommen [AlFla]. Zaraldus ist ein arroganter, böser, skrupelloser, hochgelehrter Magier, hager und groß mit markanter, schiefer Nase, dichten Augenbrauen und zu einem Zopf gebundenem schwarzgrauem Haar [AlFla]. Asco-Bahrran, der Meistermagier, bedient sich einer unbekannten

Sprache mit gutturalen Lauten, malt seine Pentagramme mit Blut und opfert Gefangene [FeElf]. Rohal der Weise ist ein mächtiger und bedeutender Magier und Halbgott [WiKö]. Wendikar gehört zu den Falkenleuten, deren Namen auf *-ar* enden. Er ist Hüter der Falken und später Großmagier, hat ein schmales Gesicht mit vorspringender, kühn gebogener Nase, weiße Brauen, eine hohe, glatte Stirn und Augen von moosgrüner Farbe [BemSt]. Erinian ist die Oberste Heilerin des Herzogshofes, hager, mit weißem Haar und faltenzerfurchter Stirn. Meister Gordunius/Gordonius [HoHe] ist ein wichtiger Heiler beim Therbunitenorden.

Daneben treten auch Zauberer von geringerem Rang auf. Eolan, ein alter Erzmagier mit kahlem Schädel und eingefallenem Gesicht, trägt ein Prachtgewand zu offiziellen Anlässen. Er wirkt gebrechlich, und ist besessen von der Furcht vor dem Tod [HoHe]. Weitere weniger imposante Vertreter der Zauberzunft sind beispielsweise Dyonsus. Er wird ganz nebenbei in nur einem Satz genannt [HoHe]. Odalbert, Yonsus und Riedmar sind Magier im Dienste des Inquisitors, der diesen misstraut. Offiziell agieren sie als Heiler, Wahrsager bzw. wandernder Pflanzenkundler und Kräutersammler. Alle drei spielen eine Nebenrolle und werden im Text kaum erwähnt [HoHe]. Der relativ harmlose Ork Thiraas verliert zum Ende der Geschichte fast seine Zauberkräfte [HHScha]. Der Magier Rank nennt sich Adeptus Superior, beherrscht jedoch nicht einmal die einfachsten Zauberformeln, trinkt billigen Fusel und betrügt die Leute mit Taschenspielertricks [WiKö]. Sempas und der junge Akim sind Magier, die schließlich sterben und insgesamt nicht so bedeutend sind. *Cauldron*, eine Nebenfigur, heißt eine hermetische Magierin, sie trägt den Namen in Anspielung auf die Kochgeräte, die Magierinnen üblicherweise verwenden [HeiSt].

Die erstgenannten Figuren sind einerseits würdevoll und erhaben, andererseits sehr gefährlich, also jedenfalls mächtig. Mit Ausnahme des Bösewichts Mog Ruith, dessen Name bewusst keltisch geprägt wurde, sind die Namen der Magier *Kalakaman*, *Lancorian*, *Galdalyn*, *Salamir*, *Hakon*, *Racalla*, *Rakorium Muntagonus*, *Maruna*, *Rohal*, *Wendikar*, *Erinian*, *Lysdia Lynd*, *Zaraldus* und *Asco Bahrran*. Die eher zweitklassigen, unwichtigen Zauberer hingegen heißen *Eolan*, *Dyonsus*, *Odalbert*, *Yonsus*, *Riedmar*, *Thiraas*, *Rank*, *Akim*, *Sempas* und *Cauldron*.



III Wirkung der literarischen Namen

Abschnitt II des Buches stellte die Arbeiten zu Lautwirkungen zusammen und auch die Schriftsteller kamen zu Wort. Die Literaturrecherche und die Befragung deuten auf ein nicht ganz greifbares lautsymbolisches Wissen hin, über das die Namensschöpfer verfügen und das sie bei der Namengebung heranziehen.

Dann folgten die Wortbildungsmittel und ihre Verteilung auf die Referentengruppen auf der Suche nach möglichen Relationen und dem Stellenwert der Kunstwörter. Es ergaben sich Beziehungen von bekannten Namen und wirklichkeitsnahen Szenarien einerseits und unbekannten Namen und exotisch-unwirklichem Rahmen andererseits. Weiterhin kristallisierten sich die große Menge der Kunstwörter als wichtiges Ergebnis heraus. Sie wurden dann bezüglich Wirkungsweise und Entstehung genauer analysiert. Da lautmalerische und verfremdete Kunstnamen jedoch eine untergeordnete Rolle spielen und eine große Anzahl an frei modifizierten und unabhängig geschaffenen Kunstnamen übrig blieb, diese jedoch nicht willkürlich gewählt schienen, wurden die Namensträger in Gruppen unterteilt, um einen besseren Überblick über ihre Namen zu gewinnen. Die Gruppierung beruhte auf den in den Texten beschriebenen Eigenschaften der Figuren. Die nun folgenden Abschnitte suchten nach einer Erklärung für unterschiedliche Gemeinsamkeiten der Namen auf lautlich-graphischer Ebene. Abschließend äußern sich die Rezipienten zu einer besonders wichtigen Frage: lösen die Namen auch wirklich die intendierten Assoziationen aus?

1 Mögliche Gründe für die Verteilung

Kommen wir wieder auf die gerade beschriebenen Gruppen der verschiedenen Lebewesen zurück. Die erste Gruppe bestand aus weiblichen Charakteren. Sie tragen Namen, die auf *a* enden. Es handelt sich um eine Mischung aus Kunstwörtern und bekannten Wörtern und Namen.

Die fremdartigen und bösen Gestalten der zweiten Gruppe tragen bis auf die Bestandteile *Thon* und *Rok* Kunstwörter als Namen: *Ch'tuon*, *An-Rukhbar*, *Blakharaz*, *Gnoorat*, *Aikar Brazoragh/-ch*, *Garbaz*, *Garbag*, *Rrul'ghargop*, *Hotrax*, *Grar*, *Xandor*, *Arjunoor*, *Bolgs/Bolks/Bollocks*, *Ranagh*, *Tairach*, *Chrekt-Orn*, *Epr-Thon*, *Verth-Han*, *Trker-Hon*, *Hjera*, *Rok-Gor*, *Chren-Tork*. Die fremdartigen und gleichzeitig guten Wesen der dritten Gruppe werden mit einer Ausnahme (*Teleki*) ebenfalls mit Kunstwörtern benannt:

Gorx, Mooffs, Accalauries, Mitare Shban, Accutron Mspoern, Fall Srp, Sham Crton, Krehl, Rengas, Sherronas, Jariel, Yezariael, Jombuuraner, Kelwitt, Parktat, N'etehu, Opnaah, Bandarar, Handuma, Poogrunte, Nokint, Jamuuni, Mu'ati, Isuukoa, Denopret, Joohi, Em'neta, Kurzilit, Umpara, Lekalooti Prennek, Timma, Kantaki, Rrirk, Groh, Krir, Mrohi, Mru, Tral, Dror, Grar, Krinh, Mror, Hirl, Hrllgrid, Chsantahi, Argor, Ygan, Korl, Huran, Graan, Kryla, Cra^{*}thal, Biba, Bombimba, Dex, Labu, Lesabéndio, Manesi, Nuse, Peka, Sofanti, Lalapeja.

Bei menschenartigen bzw. menschenähnlichen Lebewesen in 5.4 nimmt der Anteil der Kunstwörter stark ab, es handelt sich um eine gute Mischung aus bekannten Lexemen und neu geschaffenen: Crest, Thora, Atlan, Kerlon, (Kristallprinz Mascaren) Atlan von Gonozal/Magnus Granwal-Irw, Edler Cyrian von Issel-Hammor, Rafualon Harxid von Zoltral, Adrion Lerch, Kimberon Veit, Metaluna Knopff, Valeron Veit, Mart Kreuchauff, Odilon Dirk, Fflorin Mälzer, Hammo, Alderon, Yadira, Jand der Kurze, Ubbo, Erlik von Twerne, Rederich Finck, Calderich Finck, Queribus Thrax, Marius Carrisser, Simon Jessardin, Ken Jarel, Mikael, Martell, Dane Farr, Morolt, Farringer, Jom Kirrand, Horvath Cann, Raul Madsen, Conal Nord, Lara, Mark Nord, John Coradi, Erlend, Aurora Teleam, Elias Teleam, Myriam Teleam, Wratlas von Wineta, Ratibur Dreikopf von Gora, Miro Vinetari, Jaromar Greif, Lasla Tameel, Twing, Talamia, Sparkplug, Tattoo, Ultra, Waterkant/Heribert Wasemann, Lysandra. Die kleinen, harmlosen Geschöpfe der fünften Gruppe tragen bis auf Klipp Kunstwörter als Namen (Krillri, Sheirit, Klipp, Cir, Gwrgi, Grekki, Tik, Brin, Elim, dann auch Kim, Knipper) und die Namen der mächtigen Magier in 5.6 sind dann Kalakaman, Lancorian, Salamir, Hakon, Racalla, Rakorium Muntagonus, Galdalyn, Maruna, Rohal, Wendikar, Erinian, Lysdia Lynd, Zaraldus, Asco Bahrnan.

Bei dieser Gegenüberstellung wird deutlich, dass die Namen jeweils unterschiedlich klingen. Für die erste Gruppe dient das Auswahlkriterium auch als Charakteristikum, hier geht es nur darum, darauf hinzuweisen, dass in den Texten eine enorm hohe Korrelation zwischen finalem *a* und dem Trägermerkmal Femininum besteht. Dass Frauennamen primär auf *a* enden, dürfte durch das Lateinische beeinflusst sein. In der Geschichte des Deutschen wurden etwa ab 1200 die Heiligennamen, die sich schon vor dem achten Jahrhundert in der Geistlichkeit bemerkbar machten, für die Rufnamengebung populär (Gottschald 2006: 43). Entsprechend sind viele der in den Texten verwendeten Namen bekannt.

Die fremdartigen Gestalten der Gruppen in 5.2 und 5.3 tragen zum überwiegenden Teil Kunstwörter als Namen mit einigen ungewöhnlichen Laut- bzw. Graphem- und Zeichenverbindungen, z.B. *ch't*-, *rr*-, *-l'gh*-, *chs*-, *crt*-, *-pr*, *mr*- oder *hrllgr*-. Die Namen der Gruppe in 5.2 weisen viele *ch*-, auch wortinitial, *a*, *o*, *u*, *r*, *gh*, *g*, viele Konsonantengruppen mit *r* und lediglich einen Fall, bei dem ein Schwa interpretierbar wäre (*Trker*), auf.

Namen mit *e* gehören ausschließlich zu den Perry-Rhodan-Bänden. Ein Beispiel hat offenbar einen konsonantischen Nukleus (*Trker-Hon*). Es gibt weiterhin die im Deutschen nicht üblichen **ch't-*, **trk-*, **hj-*, **rr-*, **-pr*. Die Finalsilben sind geschlossen und haben einen Vollvokal. Die vielen kurzen Silben, die mit (im Deutschen stets) stimmlosen Plosiven und Frikativen enden, klingen hart. Dazu kommen hauptsächlich dunkle Vokale. Insgesamt ergibt sich so ein einheitlichen Klangeindruck, der möglicherweise diese Dunkelheit und Härte mit der Assoziation von Gefahr verbindet. Das mag für manche Leser bereits etwas spekulativ klingen, wesentlich ist jedoch einerseits die lautliche Homogenität der Wörter, andererseits auch der Kontrast zu den anderen Beispielsreihen.

Bezeichnenderweise scheinen solche Kreaturen auch gefährlich klingende Laute zu produzieren. Während die kleinen Geschöpfe schrille hohe Stimmen haben wie Krillri oder quäkende, schrille Stimmen wie Gwrgi, während sie zischen, quieken, schrillen wie Cir, zirpen wie die Liss und wie Klipp und eine helle, zwitschernde schrille Sprache sprechen wie die kleinen Wesen mit Namen Pallasianer, klingen die bösen, monsterähnlichen Wesen ganz anders.

Asco-Bahrran, ein brutaler Magier, der kleine Kinder vernichtet und Gefangene foltert, hat eine gutturale, krächzende Stimme und spricht seine Verschwörungsformeln in einer fremden Sprache mit kurzen gutturalen Lauten. Die metzelnden, grausamen, schwarzen Krieger, die Chagurline, allen voran Gnoorat, knurren, haben eine kehlige Sprache, einen gutturalen Dialekt. Auch die Kwai werden als äußerst gefährlich geschildert – sie rufen gutturale Befehle. Genauso grausam und böse sind die Blutaxtleute mit ihrer kehligen, polternden, rauen Sprache. Cromag faucht wie eine Raubkatze oder grunzt. Böse, primitive Wilde unterhalten sich in einer völlig unverständlichen gutturalen Schnattersprache. Die Orks wie z.B. Aikar Brazoragh oder Sharraz Garthai sprechen ebenfalls eine fremde, kehlige Sprache. Ein Garar röhrt und produziert grollende Geräusche.

In diesen Lautäußerungen dürften die Gründe für die Namensgestaltung zu suchen sein. Böse Charaktere bilden gefährlich klingende Laute, entsprechend werden die Namen gewählt. Sie sind gekennzeichnet durch dunkle Vokale, kurze, geschlossene Silben, „harte“ Laute wie stimmlose Plosive und vor allem Velare. Ohala verweist auf die Anatomie des Vokaltraktes von Raubtieren hin, die tief klingende Drohlauten produzieren. Mit den beschriebenen lautlich-graphischen Mitteln wird eine tiefe Stimmlage, die einen großen Klangkörper und damit auch ein großes und dadurch bedrohliche Wesen impliziert, ausgedrückt. Grollen und Knurren bedeuten Gefahr. Solche Laute stoßen Tiere aus, die dem Menschen gefährlich werden, große Hunde, Bären, Löwen usw. Da entsprechende

Wörter kaum im Lexikon des Deutschen zu finden sind, müssen Kunstwörter ganz neu geprägt werden und es gibt in dieser Namensgruppe entsprechend viele von ihnen.

Fremd, aber nicht gefährlich klingen Namen wie *Joohi*, *Em'neta* oder *Fall Srp*. In der dritten Gruppe kommen zwar auch unübliche Konsonantenverbindungen (*shb-, *msp-, *srp, *crt-, *rr-, *mr-, *hrrrlgr-, *chs-) und konsonantische Nuklei (*Fall Srp*, *Hrrlgrid*) vor, aber auch Sibilanten, insgesamt deutlich mehr Nasale, j, y, e, i, der Lateral und wesentlich mehr offene Endsilben. Außerdem treten häufig Doppelvokale auf, die Länge anzeigen, was einen weichen Klang ergibt. Dies wird durch die zahlreichen Nasale, j und den Lateral intensiviert. Dazu kommen die vielen hellen Vokale. Insgesamt ergibt sich ein anderes, freundlicheres Klangbild als bei den bösen Gestalten. Aber auch in der dritten Gruppe ist das Schwa selten.

Um bei den beiden Gruppen der fremdartigen Geschöpfe die wichtigen Gemeinsamkeiten zu erkennen und die Fremdartigkeit mit der Lautung in Relation zu bringen, soll nun etwas ausführlicher die typische Struktur des deutschen Wortes beschrieben werden.

Gemäß frühen Zählungen weisen die meisten deutschen Simplizia zwei Silben mit Anfangsbetonung und Schwa in der letzten Silbe auf (Ortmann 1975), was auf den Initialakzent und den daraus folgenden Vokalabschwächungen der Endsilben in der Geschichte des Deutschen zurückzuführen ist. Das normale, durchschnittliche deutsche Wort klingt also wie *Schnecke*, *Brücke*, *laufen*. Daneben gibt es die Umlaute, die erstens orthographisch auffallen und zweitens teilweise in wenigen anderen Sprachen zu finden sind. In Maddiesons (1984) UPSID-Korpus, das 317 Sprachen umfasst, kommt beispielsweise das lange /y/ lediglich in vier Sprachen vor, außerdem noch in einer, dem Ungarischen, extrem selten. Das kurze /ʏ/ kommt 21 mal vor, das lange, geschlossene /ø/ sechsmal, dazu einmal selten und einmal wohl von einer anderen Sprache übernommen, das kurze, offene /æ/ siebenmal. Zum Vergleich: 67 Sprachen haben ein Schwa, dazu noch eine, die es übernommen hat, das offene /ε/ haben 116 Sprachen und fünf, in denen es selten oder übernommen ist. Neben <ü, ö, ä> ist schließlich auch das <ß> charakteristisch.

Andererseits gibt es Aspekte des Silbenbaus, die ein Wort typisch deutsch klingen lassen, und zwar die Konsonantengruppen. Meinhold/Stock (1982: 217) führen als zweigliedrige Konsonantencluster mit großer Häufigkeit /pf, ts, ks, kv, jt, jp/ auf. Das Deutsche hat allein im Anlaut 24 zweigliedrige und sechs dreigliedrige Cluster (u.a. /kr, gn, bl, jn, tsv, spr, spl, jtr, pfr, pfl/). Unberücksichtigt sind Fremdwörter wie *Psychologie*, *Snag*, *Spleen*, *Xylophon* oder seltene Lexeme wie *wringen*, *Skat*,

Smaragd. Am Silbenende kommt es zu anderen, auch größeren Clustern, z.B. in *Strumpf*, *Dienst*, *Hengst*, *Arzt*, *Herbst*. Wenn flektierte Wörter betrachtet werden, vergrößern sich die Gruppen – *hüpfst*, *rümpfst*, *klatschst*, *knirrschst*, *des Herbsts*. Meinhold/Stock (1982: 185f.) listen 40 zweigliedrige, 62 dreigliedrige, dreißig viergliedrige und drei fünfgliedrige Konsonantengruppen (/mpfst, ntjst, rpsts/) im Silbenauslaut auf. Die Frikative – /f, s, ʃ/ – spielen dabei eine wesentliche Rolle. Insgesamt sind Konsonantenverbindungen, auch längere, im Deutschen so weit verbreitet, dass sie die Sprache lautlich prägen und dazu führen, dass /ʃm, ʃtr, ʃr, pft/ usw. als typisch empfunden werden.

Nun gelten diese phonologisch-phonotaktischen Tendenzen für den deutschen Wortschatz und damit nicht unbedingt für die Namen. Aber die Beispiele auf einer willkürlich aufgeschlagenen Seite in einem Namenwörterbuch fügen sich in das Bild ein: *Krasper*, *Kräß*, *Krasselt*, *Krathwohl*, *Krätke*, *Kratofil*, *Kratschmann*, *Kretschmer*, *Kratt*, *Kratz*, *Kratzenstein*, *Kratzmüller*, *Krau*, *Kraubs*, *Kraudwig*, *Krauch*, *Krauel*, *Kraume*, *Kraupner*, *Kraus* usw. (Gottschald 2006: 304). Einzig *Kratofil* fällt aus dem Rahmen, es erweist sich als tsch. *kratochvile* 'Kurzweil'.

Die Untersuchung zeigte bisher, dass bekannte, gewöhnliche, unwichtige Referenten bzw. Menschen im Gegensatz zu unbekannten Wesen entsprechende Namen in Form von unauffälligem, bekanntem oder quasi-etabliertem Namengut bekommen. Andersherum erhalten wichtige und fremdartige Referenten nicht bekannte, ungewöhnliche Namen in Form von Kunstwörtern. Das Ungewöhnliche drückt sich vor allem über die lautliche Struktur aus. Wenn das normale, durchschnittliche deutsche Wort klingt wie *Schnecke*, *Brücke*, *laufen*, dann können mehr Silben bzw. Vollvokale in der Finalsilbe gewählt werden, um von dieser Art Normalität abzuweichen. Die charakteristischen <ü, ö, ä, ß> sind für ein möglichst „undeutsches“ Wort wegzulassen. Tatsächlich kommen sie kaum in den Kunstwortnamen vor – im Gegensatz zu dem sehr beliebten <y>.

Wenn bestimmte Konsonantenverbindungen, vor allem die längeren, im Deutschen so weit verbreitet sind, dass sie prägend wirken und als Charakteristikum empfunden werden, gilt es, solche Konsonantenverbindungen, besonders die längeren, zu meiden, oder ganz andere zu wählen, um den Eindruck von deutscher Normalität zu umgehen. Als ein ganz typisches Wort kann eines gelten, das alle Merkmale aufweist, beispielsweise *Strümpfe*, *Ströhmke* (Eigenname), *Zwölfer* (Eigenname). Mit weniger Merkmalen kommen die Namen *Struntz* oder *Müller* aus. Ein ganz untypisches deutsches Wort weist keines dieser Merkmale auf wie *Ei* oder *Megaphon* oder die Kunstnamen *Azrathoth*, *Gilfalas*, *Arandur Elohim*. Unter diesen Gesichtspunkten sind die Namen der Gruppen in 5.2

und 5.3 nicht typisch für das Deutsche: es fehlen die Umlaute und das <ß>. Das Schwa gibt es so gut wie nie. Die Endsilben weisen Vollvokale auf, es gibt zahlreiche im Deutschen unübliche Konsonantengruppen oder einfache Silbenränder und sogar konsonantische Nuklei. Um hier viele verschiedene Beispiele anzuhäufen, müssen natürlich Kunstwörter kreiert werden, weil nicht typische Wörter oder Namen im deutschen Wortgut zu wenig oder zu wenig auffällig sind. Das Unbekannte, Mysteriöse schlägt sich in fremdartig wirkenden Namen nieder, die erstens nicht sprechend sind und zweitens eine vom Deutschen abweichende Lautstruktur besitzen.

Bei den menschenartigen Geschöpfen, bei denen dementsprechend der Kunstwortanteil sinkt, treten außer einem auslautendem *rw* keine unüblichen Konsonantenverbindungen auf, keine konsonantischen Nuklei und keine Besonderheiten in der Zeichenverwendung. Das autoren-spezifische *ff* (-*ff*, *ffl*-, -*ppff*) ist auffällig, dient jedoch, wie bereits angesprochen, der Verfremdung.

Die Gruppe der kleinen Wesen ist durch das *i* gekennzeichnet. Diese Tendenz ist nicht sehr ausgeprägt, da auch in Namen für unwichtige, nicht näher spezifizierte oder sonst wie normale fremde oder menschen-ähnliche Wesen hohe Vokale verwendet wird, nicht jedoch als einziger Vokal in Namen für böse oder mächtige Wesen. Diese Negativwahl verläuft damit diametral zu den bevorzugten Eigenschaften der Namensträger, [KLEIN] und [HARMLOS]. Das heißt, dass das *i* nicht unbedingt auf diese Merkmale verweist, für die gegensätzlichen Eigenschaften jedoch vermieden wird. Wieder sind lautsymbolische Erklärungen möglich.

Jakobson erklärt die „ready associability of [i] with small things [...] by the high pitch of the vowel“ (Jakobson/Waugh 1987: 187). In seinem *frequency code* schlägt Ohala (1994) einen biologischen Hintergrund für einige lautsymbolische Phänomene vor. „Words denoting or connoting SMALL or SMALLNESS (and related notions) tend to exhibit a disproportionate incidence of vowel and/or consonants characterized by high acoustic frequency“ (Ohala 1994: 335). Ein Grund für die Tendenz, /i/ und /e/ mit [KLEIN] und darum [HARMLOS] und darum [GUT] zu assoziieren, ist der Resonanzraum. „High resonances are typical of short vocal tracts which [...] are indicative of a small vocalizer“ (Ohala 1994: 333). Tests mit der Verbindung der Lautfolgen [gil] und [gol] und großen bzw. kleinen Objekten ergaben eine signifikante Tendenz, [gil] jeweils für den kleineren Referenten zu wählen (vgl. die Literaturangaben in Ohala 1994: 336).

Die letzte Gruppe schließlich ist die der mächtigen Zauberer und Magier. Hier gibt es bei den Namen viele offene Silben, offene Vokale, kein Schwa, *e* ist selten. Finalsilben sind außer bei einigen Frauennamen ge-

schlossen. Es handelt sich überwiegend um Drei- bis Versilbler im Gegensatz zu Magiern von geringem Rang, deren Namen meist Zweisilbler sind. Dieses Muster, das an griechisch-lateinisch Wortgut erinnert und wieder nicht typisch deutsch ist, ergab sich bereits für die Medikamentennamen. Es diente einem seriösen, wirkungsbetonten, fachlichen Effekt, der hier auch wieder als Grund für die Wahl der Namen anzunehmen ist. Teilweise mag es sich aber auch noch um Reflexe der humanistischen Latinisierung und Gräzisierung handeln, die bei Mönchen und Gelehrten einmal üblich war, weil es ihre Namen volltönender machte (Gottschald 2006: 63).

Bei genauer Betrachtung der Beispiele ergibt sich eine unterschiedliche Verteilung von bekannten und Kunstwörtern. Das Unbekannte, Mysteriöse drückt sich in fremdartig wirkenden, nicht-sprechenden Namen aus. Die Lautstruktur korrespondiert mit bestimmten Assoziationskomplexen wie Fremdartigkeit, kleiner Körpergröße, Macht oder Bösartigkeit. Hierzu werden die Namen von den Autoren so geschaffen, dass sie „passen“. Die Präferenzen bei den Namen für Fremdartiges liegen in nicht-deutschen Lautkombinationen und Silbenstrukturen, was für die hohe Zahl der Kunstwörter mit verantwortlich ist. Für böse Charaktere werden dunkle Vokale und velare Konsonanten bevorzugt. Harmlosigkeit und kleiner Wuchs verbinden sich gern mit Vokalen wie *i* oder *e*. Macht drückt sich in den Namen durch lateinisch-griechische Phonotaktik aus. Wohlgemerkt handelt es sich hier um Tendenzen, nicht um Regeln.

Exkurs: Kunstsprachen

Neben den Namen, die die Autoren erschaffen, werden hin und wieder auch die besonderen Sprachen der fremden Wesen zitiert, so dass den Kunstnamen die Kunstsprachen zur Seite stehen.

Da gibt es zunächst die gutmütigen oder harmlos geschilderten Wesen. Der Taimoner (Mausgröße, zwei Entenfüße, treuherzig) äußert Lautfolgen wie „Quantwon“, „Wanwa Weio Boblan Mum“, „Schnoblkrwak“, „Blabblgeik“, „Glumblubbil“, „Guhrdeln Dlagh (Guten Tag)“, „Gaahsle Hluut, Bluhdär (Geht's dir gut, Bruder?)“ [PR 49]. Merkosh, ein Opronier mit dunkelgrünen Glotzaugen, einem Rüssel und transparenter Haut, sagt „Gaahk-gaahk-gaahk“ ... [PR 49]. Ein Elbe wird zitiert mit „Ai, na védui thalaina evannieth, Thai elessa a-glas tivai n-Anraeth, Túvai mellui alta mór-annieth, Lúvai a-mornië ...“, „Athai“ 'still!', „Thai na vedui“, „Elei Cu'rion ai Coriënnä“ [Pesch]. Ein kleiner Sumpfling grüßt „z'par servu“ und sagt „Gollum“, „Ang quari“ [Pesch]. Beispiele der Zwergensprache sind u.a. „Baruk amathân“, „Kirith Urim-khazâr“

[Pesch]. Die harmlosen, gutmütigen Ongennen rufen „Ziii - No - ta - chee“, „Ziiiooo - No - ta - che“ [KlPhai]. Zitate der Nume (Marsbewohner) sind „E najoh. Ke“ ‘Achtung, Störung, was ist vorgefallen?’, „Bate li war. Tak a fil“ ‘Menschen im abarischen Feld. Abstellen sobald als möglich’, „Vel lo nu“ ‘Zum Raumschiff nach dem Mars’, „Fafagolik“, „Ko bat“, „Sila Nu“ etc. [LaPla]. Die kleinen und liebenswerten Pallasianer sprechen eine helle, zwitschernde Sprache: „Bom-bim-ba-ri-zapa-zulli-as-as“ [ScheLes].

Ganz anders hören sich die lebensgefährlichen Wesen an. Die bösen Lorvaner sagen „Nottr chom fanchn“, „Tutt ir murkn“, „zur zonn“, „Da champf“, „Che fanchn“, „Tu tust tott hib?“, „Da murkn, Notttr“, „Net tott hib! Du mutt un tapfr. Chutr erer. Chrotr erer.“ [Vlc]. Cha-Gurrlin sind hühnenhafte, grausame Krieger mit einer kehligen Sprache: „Grasnu goran markusch has kumm“, „Assco-Barrrran nubut noar“, „Krrusai a jarak ne’antuilar“, „Jeerrok a Kaisum“, „Fradurr“ ‘Fleisch’, „Arkum sa nadumi ra“, „Tarrat a sne, Sulisorr e rag“, „Notatr rauk kam sorra“, „Gnoorat at suma turo a tereuismim“, „Sare akum neet nachsa“, „Dararai“, „Haastare“, „Na sorr-gekukk“ etc. „Ngarr squ Asco-Bahrran dse gruarrt“ ‘sag Asco-Bahrran, dass wir bereit sind’ [FelMa]. Im Gegensatz zu den gutmütigen Wesen scheinen die Bösen mehr zu knurren und *r*, *k* und *ch* zu bevorzugen.

Magier bedienen sich gern lateinischer Fragmente oder griechisch-lateinisch klingenden Wörtern. Asco-Bahrran, ein böser Magier, sagt „Samaron nea du isislod“, „Ner hatum rasir“, „Adou sam rontar benalugar“, „Cheladeon“, „Lesoma“, „Etos retourum aquaris nimda sedonu“ etc. [FelMa]. Beispiele für die alte Sprache der Druiden sind „In-Gwana-Thse“ ‘der Göttin geweiht’, „Jantora linkua sum“, „Neburan-toadimosa“, „Neranbars-kar-num. Sorlum-disa“, „Adonna-sido Sarumma“ [FelElf]

Der Klang der Kunstsprachen passt zu dem der Namen. Für die Sprachen der gefährlichen Geschöpfe werden wieder geschlossene Silben, dunkle Kurzvokale und Velare gewählt. Magier klingen lateinisch, harmlose Wesen lustig.

Bisher hat sich gezeigt, dass die Kunstwörter weder beliebig eingesetzt noch willkürlich gebaut werden. Die Verteilung beruht auf einem System, das sich bei vielen Autoren ähnelt und klangsymbolisch nachvollziehbar ist. Die folgenden Kapitel gehen der Frage nach, ob die von den Autoren gewählten Namen bei den Rezipienten die intendierten Assoziationen auslösen.

2 Rezipientenbefragungen

Die ersten, informellen Befragungen sollten zunächst nur den Eindruck bestätigen, dass nicht jeder Name zu jedem Referenten passt. Darum wurden über hundert Studenten und Kollegen gruppenweise folgende Fragen über den Overhead-Projektor gestellt, auf die sie mit Handzeichen reagieren sollten. Die erste Frage diente als Einstieg.

1. Welcher Name gehört nicht dazu – *Ghorinchai, Tordochai, Brin, Zholo-chai*?
2. Ein furchtbar böses, abscheuliches, riesiges Monster hat den Namen – *Ceena, Gregi, Schti, Rrul'ghargop*?
3. Wer ist der großartige, mächtige, gutaussehende, starke Held – *Atlan, Ivsera, Gucky, Gwrgi*?
4. Der Name eines Medikamentes ist – *F'tehr, Erosan, La, Man-Iht*?
5. Das zierliche, wunderhübsche Mädchen heißt – *Gorx, Ilahja, Kalakaman, An-Rukhbar*?

Die Antworten lauteten relativ einheitlich *Brin, Rrul'ghargop, Atlan, Erosan, Ilahja*. Besonders auf die letzte Frage zog die Antwort *Gorx* jedes Mal lautstarke Heiterkeit nach sich. Diese vorläufige Befragung macht also deutlich, dass gewisse Laut- bzw. Buchstabenkombinationen als Namen für bestimmte Referenten eher in Frage kommen als andere und dass das für eine größere Gruppe an Sprachteilnehmern gilt. Die ersten Intuitionen wurden somit bestätigt.

In einer anderen Erhebung²¹, die schriftlich durchgeführt wurde, antworteten 37 Studentinnen und Studenten, 14 von ihnen keine Muttersprachler, zwei machten keine Angaben, alle lebten seit Jahren in Deutschland. Insgesamt hatten die Studenten elf Aufgaben zu beantworten, die auch sprechende Namen betrafen. Hier sind nur die Fragen, die sich auf Lautsymbolik beziehen, aufgeführt. Da es hin und wieder zu Mehrfachantworten kam oder Fragen ausgelassen wurden, ergeben die Zahlen nicht immer die Summe von 37.

Zwei Fragetypen wurden formuliert. Einmal sollte für einen Namen eine Wahl aus zwei Antwortmöglichkeiten getroffen werden, Beispiel „Ordnen Sie bitte dem Namen die Eigenschaft x zu $(x/y)!$ “. Pro Name kam entweder die Eigenschaft (x) oder ihr Gegenteil (y) in Frage. Ein anderes Mal war ein Merkmal mit einem Namen zu verbinden und es standen Gruppen von vier Namen zur Auswahl, also etwa „Wer besitzt die Eigenschaft x – a , b , c oder d ?“ Namen und Referenten stammen aus den Quelltexten.

²¹ Durchgeführt am 21.10.2005 an der LMU München im Seminarverband.

Eine Frage bezog sich auf das Geschlecht. Die Aufgabe lautete: „Ordnen Sie bitte den Namen das Geschlecht zu (w/m)!“ Folgende Namen standen zur Wahl, in Klammern ist die Lösung und die Zahl der korrekten Antworten angegeben: *Kerym* (m, 36), *Fayola* (w, 37), *Alani* (w, 22), *Vhait* (m, 32), *Marbon* (m, 32), *Armand* (m, 36), *Ordbert* (m, 37), *Rialla* (w, 37). Das finale *a* wird eindeutig als Hinweis auf einen weiblichen Charakter interpretiert. Der andere Vokal, der als Finallaut angeboten wurde, *i*, gab kein so klares Ergebnis. Andersherum weisen konsonantische Ausgänge auf männliche Referenten hin. Die Antworten der Muttersprachler unterschieden sich nicht von denen der Nicht-Muttersprachler.

Eine andere Frage bezog sich auf Fremdheit: „Wer ist das Alien?“ Die Zahlen in Klammern geben die Antworten der Deutschsprachigen (erste Zahl) getrennt von den Nicht-Muttersprachlern an. Die Antwortgruppen bestanden jeweils aus vier Namen, in der ersten waren *Cordoban* (1/1), *Hrrlgrid* (8/10), *Rion* (8/7), *Juri Gordt* (3/2). Die zweite Gruppe bestand aus *Deringhouse* (1/1), *Taliko* (3/3), *Epr-Thon* (16/10), *Marten* (0/3). Die lautlich/orthographisch auffälligen Aliennamen *Hrrlgrid* und *Epr-Thon* zogen jeweils die meisten Antworten an, auf den zweiten Namen wurde von den Muttersprachlern eindeutiger reagiert. Allerdings klang auch *Rion* oft nach dem Namen des fremden Wesens. *Cordoban*, *Deringhouse* und *Marten* klangen offenbar nicht ungewöhnlich genug und sie erhielten wenig Antworten.

Weiter wurde nach der Ungefährlichkeit gefragt: „Wer ist klein und harmlos?“ Die erste Antwortgruppe bestand aus *Trill* (10/7), *Lauscher* (4/3), *Barlo* (4/3), *Gurlo* (3/6), die zweite aus *Raul* (2/1), *Answin Rabenmund* (6/3), *Sadrak Whassoi* (0/1), *Brin* (13/11), die dritte aus *Vangrest* (2/0), *Krillri* (14/10), *Pashgren* (5/4), *Cral* (0/2). Die *i*-dominierten Namen der kleinen Wesen zogen auch die meisten Antworten an, besonders bei den Muttersprachlern.

Auf die Frage „Wer ist böse, wer ist gut (b/g)?“ antworteten die Studenten *Rukhbar* (b, 32), *Naemy* (g, 36), *Sunnivah* (g, 36), *Asco-Bahrran* (b, 31), *Rok-Gor* (b, 35), *Ch'tuon* (b, 26), *Yezarial* (g, 20), *Leilith* (g, 35). Bis auf *Ch'tuon* und *Yezarial* waren die Antworten relativ einheitlich und passend zu den von den Autoren geschaffenen Charakteren. Die beiden Frauenamen *Naemy* und *Sunnivah* galten offenbar automatisch als positive Charaktere. Die Antworten der Deutschsprachigen unterschieden sich nicht von den übrigen Probanden.

Eine andere Aufgabe lautete „Wer ist der große, starke Held?“ Die Antworten verteilten sich folgendermaßen: in der ersten Gruppe *Kyla* (0/1), *Kron* (7/4), *Torian* (15/13), *Yora* (0/2), in der zweiten Gruppe *Berryl* (2/4), *Mythor* (19/12), *Nyala* (1/0), *Iki* (0/0). Das finale *a* dient wieder als Hinweis auf weibliche Referenten. *i*-dominierte Namen verweisen nicht

auf Größe und Stärke. Die Helden sind Torian und Mythor.

Die letzte Frage lautete „Wer ist der Zauberer?“ Das Ergebnis war in der ersten Gruppe *Jokkon* (1/1), *Dulcan* (1/0), *Chaya* (0/1), *Galdalyn* (19/15), in der zweiten Gruppe *Cuul* (0/0), *Salamir* (20/13), *Shyleen* (0/1), *Arkela* (1/3). Hier ergab sich, dass *Arkela* trotz finalem *a* für immerhin vier Studenten als Magier in Frage kam, möglicherweise aufgrund der Phonetik – drei Silben, zwei davon offen. Ansonsten war die Antwort eindeutig, die meisten Studentinnen und Studenten wählten die Namen der Magier aus.

Die Intensität der Lösungen war nicht immer gleich stark, da die Distraktoren unterschiedlich zu gewichten sind. Insgesamt wird aber doch deutlich, dass auch ohne die Informationen aus dem Textzusammenhang die Probanden tendenziell, teils eindeutig die Namen den von den Autoren dargestellten Charakteren zuordnen konnten. Die Gründe für die Entscheidung dürften auf die zuvor beschriebenen graphisch-lautlichen Eigenschaften der Namen zurückzuführen sein.

In der letzten und wichtigsten Befragung bekamen die Testpersonen jeweils sechs Beispiele zur Auswahl als mehr oder weniger gute Name für bestimmte Lebewesen²². Die Beispiele stammen wieder aus den Quelltexten. Auf die Fragen war mit einer Note zwischen 1 (passt sehr gut) und 7 (passt überhaupt nicht) zu antworten. Am Ende des Fragebogens gab es die Gelegenheit zu Kommentaren. Die Aufgaben lauteten:

1. Wie gut passt der Name für eine wunderschöne junge Frau? (*Klipp, Alani, Olda, Valeron Veit, Sartassa, Gorx*).
2. Wie gut passt der Name für ein grausames, hässliches, bösartiges Monster? (*Gina, Ch'tuon, Eugalp, Tik, Chrekt-Orn, Ghuzdan*).
3. Wie gut passt der Name für einen kleinen Gnom mit hoher Stimme? (*Cromag, Raul Madsen, Krillri, Nana, Cir, Gurlo*).
4. Wie gut passt der Name für ein fremdartiges, liebenswertes Wesen mit drei Beinen? (*N'ehetu, Mark Nord, Cara, Gnoorat, Mu'ati, Cir*).
5. Wie gut passt der Name für einen guten, sehr mächtigen Magier? (*Rrul'ghargop, Nana, Galdalyn, Cuul, Oderich Finck, Salamir*).

²² Die Befragung wurde durchgeführt im SS 2007 und WS 2007/08 an der LMU München sowie in einem Ingenieurbüro. Das Alter der 93 StudentInnen lag im Wesentlichen zwischen 20 und 27, das der dreizehn Mitglieder des Ingenieurbüros zwischen 32 und 52. Diese Gruppe zeichnete sich durch Vorbehalte gegen die Note 1 aus, so dass die guten Noten dadurch im Gesamtschnitt etwas schlechter wurden. Die Aufgabenstellung lehnt sich an Rosch (1973: 131ff.) an. Eine einführende Frage aus einem anderen Themenkreis für die Verständnissicherung wird hier ausgespart.

Für die Auswertung wurden bei den Antworten der deutschen Muttersprachler (N=106) jeweils die Durchschnittsnoten ermittelt. Angaben der TeilnehmerInnen aus anderen Ländern fielen aus der Wertung heraus, weil diese oft ganz anders urteilten. Beispielsweise war für eine Ungarin *Valeron Veit* ein sehr guter Name für eine schöne Frau. Auch für eine Rusin passte das wunderbar wegen des weiblichen, eleganten und schönen Klanges. Von den deutschen Muttersprachlern bekam der Name jedoch die Note 4,56. Da momentan nicht ausgeschlossen werden kann, dass Lautsymbolik auch sprachabhängig wirkt, muss dies zunächst innerhalb des Deutschen untersucht werden. Die Ausweitung der Wirkungen auf universeller Basis, wie es sich für die *i*-Laute anbietet, kann die Studie nicht leisten.

Die Notenmittelwerte lauteten wie folgt (N=106):

Tabelle 1: junge Frau

Beispiel	Note
<i>Alani</i>	1,90
<i>Sartassa</i>	2,54
<i>Valeron Veit</i>	4,56
<i>Olda</i>	4,58
<i>Klipp</i>	5,76
<i>Gorx</i>	6,64

Der Name *Alani* mit seinen zwei *a* und dem finalen *-i* wurde als bestes Beispiel empfunden, *Olda* jedoch bei weitem nicht. Sowohl *Alani* als auch *Sartassa* sind von den Autoren als jung und hübsch beschrieben und spielen wichtige Rollen in den Texten. *Olda* ist eine ängstliche Nebenfigur, die lediglich das Attribut schwarzhaarig erhält. Vermutlich kommt das wenig Glanzvolle der Namensträgerin durch lediglich zwei Silben im Namen zum Tragen. Zusätzlich aber dürfte sich der Autor wegen des peripheren Status der Figur weniger Zeit genommen haben bei der Namenwahl, was in den Interviews ja auch mehrfach betont wurde. Möglicherweise reichte hier das finale *-a* als Merkmal für eine weibliche Rolle aus. In jedem Fall eignet sich der Name nach Meinung der Probanden nicht besonders gut für eine junge und hübsche Frau. Die letzten beiden Namen wurden mit klarem Abstand als schlecht erkannt, sie benennen ein kleines und ein äußerst fremdartiges Lebewesen. Der Unterschied zwischen dem besten und ungeeignetsten Namen ist sehr stark ausgeprägt.

Tabelle 2: bösertiges Monster

Beispiel	Note
<i>Chrekt-Orn</i>	2,07
<i>Ghuzdan</i>	2,32
<i>Eugalp</i>	2,87
<i>Ch'tuon</i>	2,93
<i>Tik</i>	5,27
<i>Gina</i>	6,59

In den Autorenbeschreibungen dienten *Chrekt-Orn* und *Ch'tuon* als Namen für besonders schreckliche Wesen, *Ghuzdan* bekommt zwar zum Schluss der Geschichte eine kleine gutmütige Anwendung, ist jedoch hässlich und bösertig und vor allem ein Ork. *Eugalp* heißt ein böses, aber eher klägliches Monster. Ganz passen die Notenabstufungen also nicht mit den Intentionen der Autoren zusammen, denn *Eugalp* wird etwas bösertiger eingestuft als *Ch'tuon*. Aber alle Monster befinden sich im Bereich der Note 2. Dann kommt der zu erwartende sehr große Abstand von knapp zweieinhalb Notenpunkten zu *Tik*, dem kleinen, menschlich agierenden Computer, und ein weiterer Abstand zu dem Namen einer schönen Frau. Der Unterschied zwischen dem besten und ungeeignetsten Namen ist wieder stark ausgeprägt, allerdings hebt sich der Name *Eugalp* nicht von den Namen mit Velaren ab, was, laut Probandenaussagen, an der nicht sehr positiv klingenden Endsilbe liegt.

Tabelle 3: kleiner Gnom

Beispiel	Note
<i>Krillri</i>	1,52
<i>Cir</i>	1,81
<i>Gurlo</i>	3,58
<i>Cromag</i>	4,09
<i>Nana</i>	4,34
<i>Raul Madsen</i>	5,74

Hier sind die Antworten deutlich. *Krillri* und *Cir*, die beiden einzigen Kleinen in der Liste, bekommen klar gute Noten. Dann folgen mit einem Abstand von etwa zwei Notenpunkten Namen von neutralen oder großen Referenten. Der menschliche Name folgt mit Abstand am Schluss.

Tabelle 4: fremdartiges Wesen

Beispiel	Note
<i>N'ehetu</i>	2,21
<i>Mu'ati</i>	2,49
<i>Cir</i>	3,06
<i>Gnoorat</i>	3,35
<i>Cara</i>	3,78
<i>Mark Nord</i>	5,58

Eindeutig fremd und liebenswürdig sind *N'ehetu* und *Mu'ati* mit einer guten Note, wie von den Autoren gedacht. Der menschliche Name kommt wieder mit Abstand am Ende.

Tabelle 5: mächtiger Magier

Beispiel	Note
<i>Galdalyn</i>	1,56
<i>Salamir</i>	1,85
<i>Cuul</i>	4,05
<i>Oderich Finck</i>	4,10
<i>Rrul'ghargop</i>	4,25
<i>Nana</i>	5,56

Die einzigen von den Autoren bezeichneten Magier sind *Salamir* und *Galdalyn*, deren Namen auch mit ausgezeichneten Noten als gut benannt erkannt wurden. Es folgt ein großer Bruch, erst mit der Note von 4 geht es weiter mit bösen und/oder nicht-mächtigen Figuren. Das Schlusslicht bildet *Nana* als Frauenname.

Als gute Beispiele für Namen der beschriebenen Referenten wurden eindeutig *Alani* und *Sartassa*, *Chrekt-Orn* und *Ghuzdan*, *Krillri* und *Cir*, *N'ehetu*, *Galdalyn* und *Salamir* erkannt. Genauso klar waren *Klipp*, *Gorx*, *Tik*, *Gina*, *Raul Madsen*, *Mark Nord* und *Nana*. Damit ist das *i* ein starkes Kennzeichen für geringe Größe. Lateinisch-griechische Phonotaktik in Verbindung mit *a* passen sehr gut zu guten, mächtigen Magiern. Menschliche Doppelnamen gelten als Gegenindiz für die genannten Charakteristika und damit auch als Hinweis auf (normale) Menschen. Das gleiche gilt, wenn auch nicht ganz so stark, für das finale *-a*. Die bekannten weiblichen Vornamen wurden als schlecht für Magier und Gnome und ganz besonders schlecht für Monster beurteilt. Die Häufung der Velaren (*Chrekt-Orn*) wirkte stark, die orthographische Auffälligkeit und der Nasal in *M'uat*i jedoch weniger stark.

Die Abstände in der Notengebung sind ein Hinweis auf Grenzen, bei den Aufgaben 1, 3 und 5 wird dies sehr deutlich. Zwischen den beiden passenden Beispielen und den übrigen Namen sind große Abstände in der Notengebung zu sehen. Auch in Aufgabe 2 gibt es einen starken Bruch zwischen Monstern und Nicht-Monstern. Bei diesen Kreaturen bleibt jedoch die weitere Unterscheidung zwischen sehr bösartigen und nicht so ernst zu nehmenden Vertretern aus.

3 Hinweise, die zur Notenwahl führten

In späteren Gesprächen wurden die ProbandInnen nach ihren Kriterien bei der Notengebung gefragt, einige begründeten ihre Entscheidungen auch im Kommentarteil des Fragebogens. Für das Erkennen von Frauennamen waren helle Vokale wichtig, das *a* klang besonders gut und weiblich, daher das gute Abschneiden von *Alani*. Auch das finale *a* war ein sehr starker Hinweis. Dies wurde von den meisten Studenten betont. Endkonsonanten verwiesen eindeutig auf männliche Träger. Darüber hinaus spielte die Anzahl der Silben – zusammen mit den Lauten – eine Rolle: *Klipp* und *Gorx* klangen auch wegen der Kürze hart, scharf, eckig und damit eindeutig nicht weiblich. Das war ein wiederholt geäußelter Faktor. Bei *Alani* wiesen die vielen *a* trotz finalem *i*, was aber natürlich auch ein Vokal ist, auf eine Frau. Der Name erinnerte eine Studentin an eine Walt Disney-Heldin. *Sartassa* wirkte rassig, *Alani* blond, lieb. Der Name *Olda* klang tief. Durch die dunklen Vokale wirkte er eher östlich und groß und passte darum nicht zu den Attributen „wunderschön, jung“. Andere fanden, dass der Name an *Olga* erinnert und sich vielleicht für eine schöne, aber keinesfalls junge Frau eignet. Außerdem erschienen mehrere Silben besser für derart positiv beschriebene Frauen, eine Testperson hatte darum den Verbesserungsvorschlag *Oldana*. *Veit* erinnerte darüber hinaus an den Veitstanz und damit an etwas Teuflisches.

Bei den bösen Monstern waren Kehllaute klare Hinweise auf die Sprache, die die Wesen sprechen, dies galt vor allem für *Ch'tuon* und *Chrekt-Orn*. *Gina* passte definitiv nicht, denn es war zu hell und schön. Außerdem wies es das End-*a* auf und existierte bereits als Name. *Tik* wirkte fröhlich und lustig. *Eugalp* bekam eine mittelmäßige Note, denn der Name hörte sich nicht richtig negativ an. Das *eu* klang nach einem guten Charakter, *galp* jedoch nicht. Der Name wurde mehrfach für eine mittlere Einstufung gewählt. *Ch'tuon* wurde als böse („fies“), groß und schwer empfunden. Insgesamt schätzten die Probanden Namen mit Konsonantengruppen und wenig Vokalen als hart ein. *Ghuzdan* war besonders schlimm, da das *-an* heroisch und nach Macht klang und sich Bösartigkeit

mit Einfluss paarte. Vor allem das *ch* am Anfang klang nach gefährlichen Monstern. Insgesamt erschienen die Unterschiede zwischen den Namen dieser Gruppe nicht so groß, vielleicht begannen die Probanden in ihrer Analyse darum mit dem Ausschlussverfahren.

Krillri und *Cir* klangen nach einer hellen, hohen Stimme und passten daher gut für Zwerge, Elfen und überhaupt für grazile Geschöpfe. Die Assoziation von *i* mit [KLEIN] wurde wiederholt betont. *Gurlo* mit einer mittleren Note empfanden die Testpersonen als tollpatschig, er passte zwar auch für Gnome, jedoch nicht so gut. Der Name klang gurrend, also auch positiv. Die Probanden erklärten, dass kleine Wesen kurze Namen haben, so dass damit zweiteilige Name eindeutig wegfielen.

Bei den fremdartigen, liebenswerten Geschöpfen spielte das *a* eine große Rolle, es klang lieb, freundlich, positiv (und passte daher auch gut für Frauennamen, denn in den Geschichten sind traditionell die Antagonisten wie praktisch die gesamte böse Seite durch männliche Figuren vertreten). In *Mu'ati* gab es keine harten Laute. *Mu'ati* und *N'ehetu* wirkten fremdartig wegen des Apostrophs und der Zusammenstellung der Laute, wegen der unbekannten Strukturen. Das wurde mehrfach erwähnt. Die Testpersonen bemerkten wiederholt, dass Vor- und Nachnamen nur Menschen haben, so dass sie *Mark Nord* als Namen für ein Alien ausschließen konnten. *Salamir* erinnerte an den Herrn der Ringe (*Boromir* etc.), der Name wirkte auch freundlich wegen *-mir*. *Rrul'ghargop* kam wegen der zwei *r* nie für einen positiv gezeichneten Referenten in Frage. Ein Student verwies darauf, dass er sich vorstellt, wie der Magier seinen Namen aussprechen würde, deswegen würde er diesen Name ganz ausschließen. *Nana* war zu schwammig. *Galdalyn* ließ an einen Protagonisten denken wegen des weichen *-yn* und wegen der vielen *a* (gut). Für manche Probanden erinnerte *Galdalyn* an *Merlin* und damit an einen bekannten Magier. Gute Wesen haben keine *o* oder *g* im Namen, weil dies böse klinge. Besonders das *y* wirkte auch exotisch. Offenbar wecken die hohen *i* und *y* also positive bzw. harmlose Assoziationen, sie klingen hell und freundlich oder zumindest nicht bedrohlich. Möglicherweise unbewusst stehen die dunklen Vokale dann in Zusammenhang mit dem Gegenteil, mit den gefährlichen Charakteren. Übergreifend betonten die Testpersonen, dass sie Monster und Magier nicht weiblich sähen, sie dürften daher auch nicht weiblich klingen, damit würden Namen auf *-a*, *Nana*, *Gina*, wegfallen.

Die Probanden urteilten somit im Sinne der Autoren, obwohl ihnen die textuellen Zusatzinformationen nicht zur Verfügung standen. Die Namen der gefragten Charaktere wurden aufgrund der lautlich-graphischen Struktur und im Vergleich mit den restlichen Namen erkannt. Diese Ergebnisse sollen aber nicht als Beweis für die Existenz von

Lautsymbolik allgemein verstanden werden, denn Daten und Untersuchungen reichen dafür nicht aus. Aber die Deckungsdichte zwischen Autorenintentionen und Rezipientenantworten ist hoch genug, um daraus ernstzunehmende Tendenzen zu erkennen. Es gibt, zumindest ansatzweise, Informationen, die bei den Kunstnamen über Lautmuster vermittelt werden. Das gilt selbstverständlich nicht für etablierte Wortschatz- bzw. Namenbereiche.

4 Resümee

Die bisherigen Ergebnisse der Untersuchung waren erstens, dass sich die Gestaltung realistischer, gegenwartsnaher im Gegensatz zu irrealen, wirklichkeitsfernen Schauplätzen in der Namengebung der Menschen niederschlägt. Die Verwendung von etablierten und etabliert wirkenden Namen im Gegensatz zu Kunstwörtern hängt ab von dem Kontrast zwischen [HIER]/[MÖGLICH] zu [WEIT ENTFERNT]/[UNMÖGLICH] oder [+MENSCH] gegenüber [-MENSCH]. Die Namen sind umso bekannter, je menschenähnlicher die Wesen sind. Die Verteilung von Kunstwörtern gegenüber bekannten bzw. morphologisch durchsichtigen Namen geschieht nicht willkürlich.

Zweitens richtet sich die Wortbildung im Bereich der untersuchten Namen weiterhin nur teilweise nach den Regeln der deutschen Wortbildung. Zwischen regelhaften und nicht regelhaften Bildungen existiert ein morphologischer Übergangsbereich.

Drittens werden je nach Referentengruppe die standardsprachlichen Muster in der Namengebung in unterschiedlicher Intensität genutzt. Bei den Individuennamen kommt es zu einer variierenden Dichte von Kunstwörtern. Die Ergebnisse dokumentieren Systematik in Bau und Gebrauch der Namen, auch der Kunstnamen.

Viertens verwenden die Autoren sehr viel Sorgfalt bei der Wahl ihrer Namen. Ein Kunstwort kann durch Abwandlung eines existierenden Wortes bzw. Namens entstehen oder frei erfunden werden, dies jedoch ist sekundär, weil die Klangwirkung im Vordergrund steht. In dem untersuchten Wortschatzbereich, der einerseits durch viele Gelegenheitsbildungen, andererseits durch die Orientierung am Textgebrauch charakterisiert ist, ist die Beziehung zwischen klanglichen Eigenschaften der Namen und der Referentengruppe nicht unbedingt willkürlich. Die phonetisch-phonotaktische Struktur eines Namens steht in einem wiederkehrenden, systematischen Zusammenhang mit äußerlichen und charakterlichen Merkmalen des Trägers. Das Unbekannte, Mysteriöse drückt sich in fremdartig wirkenden, nicht-sprechenden Namen aus. Eineindeutige

Relationen zwischen einem Laut bzw. einer Lautgruppe und einem Inhalt sind nicht nachweisbar, die Lautstruktur korrespondiert jedoch ganz offensichtlich tendenziell mit bestimmten Assoziationskomplexen wie Geschlecht, Fremdartigkeit, kleiner Körpergröße bzw. Harmlosigkeit, Macht oder Bösartigkeit. Dieser Zusammenhang besteht sowohl für die Schöpfer der Namen als auch für die Rezipienten.

Insgesamt also richtet sich die Wahl der Wortbildungsart nach der Referentengruppe. Der Übergang von morphologisch unstrukturierten Beispielen und morphologisch strukturierten Beispielen ist gleitend. Die morphologisch unstrukturierten Beispiele sind nicht willkürlich gewählt und wirken auch nicht arbiträr, sondern lösen wiederkehrende Assoziationskomplexe aus. Es kommt zu lautsymbolischen Effekten. In dem hier untersuchten Wortschatzbereich ist der Zusammenhang zwischen Form und Inhalt streckenweise nicht ganz arbiträr.

5 Ausblick

Diese Ergebnisse sind zunächst unvereinbar mit den gängigen Beschreibungsmethoden, die weder Lautwirkungen noch Übergänge darstellen können. Ein Modell, das die beschriebenen Beobachtungen abbilden kann, muss hohe Erwartungen erfüllen. Die sprachlichen Fakten sind zu berücksichtigen, dass nämlich manche Beispiele besser sind als andere, dass es Ausnahmen gibt oder dass Frequenzererscheinungen eine Rolle spielen. Es muss funktional und flexibel sein, so dass Veränderungen sowie Zusammenhänge zwischen sprachlichen Ebene eingearbeitet werden können. Wünschenswert wäre außerdem eine gewisse biologische Plausibilität, damit das Modell nicht zu erzwungen und theoretisch konstruiert aussieht.

Mit funktional ist zunächst einmal gemeint, dass eine Grammatik über die Beschreibung hinaus geht und Benutzerbedürfnisse mit einbezieht. Die meisten Grammatikansätze stellen Strukturen dar. Teilweise dienen die Theorien explizit als Beschreibungsverfahren. Teilweise wird behauptet, Regeln und Einheiten seien im Kopf vorhanden und wirken dort zusammen wie auf dem Papier. Die Ansätze gehen grundsätzlich analytisch vor, das liegt in ihrer ursprünglichen Intention begründet, beschreiben zu wollen, aus wissenschaftlichen und/oder didaktischen Gründen. Begreiflicherweise gibt es Schwierigkeiten, wenn einerseits nach dem psychisch realen Weg zum Produkt Sprache gefragt wird, aus Sicht des Spracherwerbs durch Kinder oder des alltäglichen Gebrauchs, und andererseits eine holistische Vorgehensweise in der Sprache, zu der die Gestalten gehören, beachtet werden soll. Damit haben Langue-Vertreter, die dies in

die Parole verlegen und ihr ohnehin eine periphere Rolle abtreten, keine Probleme. Für sie geht es um die Beschreibung des fertigen Systems. Für uns reicht das nicht aus. Außerdem stellt sich irgendwann einmal die Frage, wann aufgrund einer veränderten Datenlage auch die Langue anders darzustellen ist. Das setzt voraus, dass der Gebrauch der Sprache die ursprüngliche, das abstrahierte System die sekundäre Ebene ist.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist damit eine konstruktivistische Vorstellung von Grammatik, denn Funktionalität setzt Flexibilität voraus (vgl. auch Elsen 1998, 1999). Kognitive Strukturen und Prozesse, also auch Sprache, können als konstruktiv, komplex, interaktiv und holistisch verstanden werden. Damit wird auch ein hohes Maß an biologischer Plausibilität erreicht. Informationsverarbeitung basiert auf Erregungszuständen von Neuronen und Neuronenverbänden und der Übertragung von Aktionspotenzialen. Eine aktivierte Nervenzelle leitet ihr Aktionspotenzial an andere Zellen weiter. Wenn einzelne Neuronen häufig gleichzeitig erregt werden, führt das zu starken Vernetzungen und zur Bildung von Neuronenverbänden. Diese verändern oder stabilisieren sich beständig in Auseinandersetzung mit der Umwelt, teilweise verselbständigen sie sich sogar, so dass es zu Automatismen kommt. Genauso gut können sich die Verbände auch wieder auflösen, wenn sie außer Gebrauch kommen. Aktivitätsmuster repräsentieren Informationseinheiten, zum Beispiel ein Wort. Bereits vor der Geburt kommt es zu Aktivierung und Gruppierung einzelner Neuronen.

Das gesamte Gehirn ist ein äußerst komplexes Netzwerk mit verdichteten Arealen und schließlich auch spezialisierten Bereichen, die dennoch miteinander verknüpft sind. Diese neurologische Basis der menschlichen Informationsverarbeitung wird u.a. anhand von Computersimulationen, Spracherwerbsdaten, kognitiven Funktionsstörungen und Experimenten erforscht. Teilweise können nämlich Verschaltungen durch Tests untersucht werden – Assoziationsstudien überprüfen beispielsweise, wie schnell und wie häufig möglichst viele Versuchspersonen bestimmte Wörter als Reaktion auf bestimmte Reizvorgaben äußern. Auf *schwarz* lautet die Reaktion wesentlich häufiger *weiß* als *Gras*, *Stift* oder *Kaufhaus*. *Schwarz* und *weiß* sind in der Regel eng und nah miteinander verknüpft, wobei zunächst nicht zwischen dem kognitiven Konzept und der Wortbedeutung unterschieden wird. Computermodelle, die versuchen, Architektur und Arbeitsweise des Gehirns nachzubilden, simulieren Ausschnitte der Dynamik. Gleitende Übergänge zwischen Kategorien, Interaktion zwischen den sprachlichen Ebenen und die Existenz holistischer Strukturen ergeben sich zwangsläufig aus der Komplexität und Flexibilität des Verarbeitungssystems. Ein Modell wird dies methodisch und theoretisch zu berücksichtigen haben.

Grammatische Kategorien wie beispielsweise Wort- oder Wortbildungsarten haben für viele klare Grenzen, gleichberechtigte Mitglieder und sind definiert über eine Liste an Merkmalen, sie sind intern nicht strukturiert. Außerdem sind sie statisch. Sie dienen der Sprachbeschreibung und erleichtern den Studenten und Sprachlernenden den Erwerb und das Verständnis einer Sprache. Die grammatischen Kategorien drücken Generalisierungen aus. Gearbeitet wird mit guten Beispielen – *Haus-tür* als Determinativkompositum, *Baum* als Substantiv. Solche Vertreter einer Kategorie weisen jeweils alle Merkmale in eindeutiger Weise auf und können gut von anderen guten Beispielen – *Läufer* als Ableitung, *laufen* als Verb – unterschieden werden. Je nach Auffassung sind die Kategorien breiter oder enger definiert. Für verschiedene Autoren besteht die Wortbildung des Deutschen praktisch nur aus Zusammensetzungen und Ableitungen und, als Besonderheit, den Kürzungen. Alle anderen möglichen Wortbildungskategorien werden einer der beiden Hauptgruppen zugeordnet. Im Gegensatz dazu gingen frühe Arbeiten (z.B. Maurer 1933, Henzen 1957) von wesentlich mehr Wortbildungsarten aus. Für die Beschreibung der Sprache mag das irrelevant sein. Ob die Reduzierung auf ein Minimum an Kategorien den Lernenden hilfreich ist, dürfte allerdings bezweifelt werden, da wesentlich mehr Zuordnungsprobleme auftreten, Zwischenkategorien nun einmal existieren, also kognitiv real sind, und mit einem entsprechenden Etikett leichter erkannt und erlernt werden. Gleichzeitig muss die Anzahl der Kategorien überschaubar bleiben, da sonst ebenfalls eine leichte Handhabung gefährdet wäre. Bei einer Einteilung in zu viele Wortarten oder Wortbildungsarten geht der Überblick verloren. Eine ganz andere Frage aber ist schließlich, wie eine kognitive, sprachverarbeitungsgerechte Darstellung aussieht.

Eleanor Rosch (z.B. 1973, 1975) konnte vor einiger Zeit zeigen, dass „reale“, wahrnehmungsbasierte Kategorien intern hochstrukturiert sind und keine eindeutig definierten Randbereiche aufweisen und dass das auch für semantische Kategorien gilt, für die seit langem definierende Merkmalslisten und feste Grenzen postuliert wurden. Die natürlichen Kategorien helfen uns, die Welt zu ordnen, in größere und kleinere Bereiche zu gliedern und besser zu fassen. Beim Erwerb der Erstsprache stützen sich sprachliche Einheiten – Wörter – und perzeptive Kategorisierungen in einem wechselseitigen Verhältnis (Elsen 2003). Solche Kategorien sind dynamisch, sie sind Teil eines sich entwickelnden und verändernden Systems, wie es vorhin beschrieben wurde (vgl. auch Elsen 1999, in Vorb. b). Allerdings gibt es hier auch Grenzen. Wenn ich frage, welcher der Namen *Brin*, *Otto*, *Gorx* besser zu einem kleinen, gutmütigen Wesen passt, fällt die Verteilung der Antworten anders aus als bei einer Auswahlgruppe wie *Brin*, *Kerym*, *Kyla*.

In Auseinandersetzung mit den Grundgedanken des Prototypenansatzes stellt MacWhinney (1989) einige Schwachstellen heraus. U.a. fehlt eine Theorie der Repräsentation, und der Stellenwert der Nachbarkategorien kommt zu kurz. Die Aspekte Kooperation und Wettstreit gehen auf sein *Competition Model* zurück. Die Konkurrenz zwischen verwandten Konzepten ist bei der Entscheidung für die Zuordnung eines Beispiels nämlich durchaus relevant. Im Einzelnen sind es bestimmte Anhaltspunkte mit unterschiedlichen Stärken, nach denen entschieden wird. Insgesamt stehen solche *cues* und Kategorien im Wettbewerb miteinander. Beispielsweise mag der Vokal *i* ein wichtiger Hinweis auf einen kleinen, harmlosen Referenten sein, wenn er in einem kurzen Wort möglichst als Einzelvokal vorkommt. Sonst interferieren andere Anhaltspunkte. Entsprechend wird *Brin* in Konkurrenz mit *Otto* und *Gorx* leicht als Zielwort erkannt. Durch *Kerym* und *Kyla* kommt es bei der Entscheidung zu Verzögerungen, weil sie ebenfalls helle Vokale aufweisen. Darum müssen andere Aspekte herangezogen werden – kurze Name passen gut zu kleinen Wesen und das finale *a* zu weiblichen.

Damit kommen wir zum Thema Kooperation und Wettstreit innerhalb eines Wortfeldes. Dass Wortkonzepte sich innerhalb von Wortfelder gegenseitig bedingen, ist seit Trier als wichtiger Aspekt in die Wortsemantik eingegangen. Dies wird vor allem beim Erstspracherwerb deutlich, wenn das Wissen schrittweise um mehr Merkmale und gleichzeitig mehr vergleichbare Referenten erweitert wird (vgl. ausführlich Elsen 1995, 2003). Lautliche Hinweise werden durch textuelle Informationen über die Referenten gestützt. Gruppen korrelierender Attribute auf formaler und inhaltlicher Ebene bestehen in unterschiedlichen Konzentrationen und führen bei Wiederholung zu unterschiedlich starken Beziehungen. So ist das finale *a* ein wesentlich sicherer Hinweis auf eine Referentin als velare Konsonanten auf ein Monster. Weist ein Text ausschließlich velare Konsonanten für Monsternamen auf, für andere Referenten jedoch nie, ist dies ein äußerst zuverlässiges Kriterium bei der Bestimmung des Namensträgers. Konkurriert das finale *-i* nur ab und zu mit finalelem *-a* bei Referentinnen, so kann sich das *-a* als relativ sicherer Hinweis etablieren. Wenn viele verschieden finale Konsonanten bei den Namen für männliche Namensträger in vergleichbarer Häufigkeit auftreten, dienen sie nicht als Kriterium. In diesem Falle bedeutet [-FINALES *a*] bzw. [+FINALER C] dann 'Name eines männlichen Referenten'.

Wenn ein Text als mögliche Namensträger nur eine Frau und ein Monster bietet, ist ein Name auf *-a* relativ sicher dem der Frau zuzuordnen. Kommen im Text als Bezugsmöglichkeiten auch Städte, Planeten und weitere Wesen vor, nimmt diese Sicherheit stark ab, wenn klare Bedeutungshinweise fehlen. Dazu kommen absolute Frequenzererscheinun-

gen. Lauten 95 % aller Frauennamen aller Texte auf *-a* aus, ist dies ein äußerst wichtiger Hinweis, denn was oft gehört wird, klingt typisch. Gleichzeitig wird das, was typisch klingt, auch bevorzugt gewählt. Es kommt zu Wechselwirkungen zwischen zentralen und häufigen Kriterien. Dazu spielt die Stellung des Namensträgers eine entscheidende Rolle, da die Autoren für Hauptpersonen mehr Sorgfalt bei der Namenwahl verwenden. Das funktionierte bisher gut, weil wenig weibliche Charaktere in wichtigen Rollen auftraten. Mittlerweile gibt es jedoch neben großartigen Kämpferinnen auch einflussreiche Magierinnen und Nebenrollen wie Späherinnen, Wachfrauen, Seefrauen, Kapitäninnen, Schmiedinnen, Gerberinnen usw., so dass auch die Namen variablere Klangmuster aufweisen müssen, um mehr Nuancierung zu erreichen. Die Position des finalen *a* dürfte damit geschwächt werden aufgrund abnehmender Häufigkeit, so geschehen bei [ZinB] und [AlFla].

Sowohl grammatische Übergangszonen als auch Gestaltwirkungen, die nicht in Einzelmerkmale zergliederbar sind, überfordern unser jetziges Verständnis von Grammatik. Momentan müssen wir noch von zwei getrennten Ebenen ausgehen. Die erste besteht analog zur *Langue* aus abstrahierten Kategorien, die durch gute und häufige Beispiele vertreten werden. Sie arbeitet mit den üblichen Einheiten wie Nomen, Verb, Kompositum. Diese guten Beispiele finden einen Widerhall in der Repräsentation im Gehirn in Form von dichten Neuronenverbänden. Gleiches verstärkt sich, Ähnliches auch. Gelegentliche Ausnahmen dagegen sind gering aktiviert und bestehen aus nur leicht vernetzten Bereichen, die sich auch schnell wieder auflösen können. Häufige Sonderfälle, z.B. die Formen starker Verben, müssen den Ausnahmestatus über wiederholten Gebrauch und damit starke Verbände ausgleichen. Fehlt die Wiederholung, gehen sie verloren, zunächst langsam erst bei einzelnen, dann für weite Kreise der Sprachgemeinschaft (vgl. auch Elsen 2001). Übergänge zwischen Kategorien sind als dynamische Mehr-Oder-Weniger-Aktivität von Knotenverdichtungen innerhalb eines Areals verständlich, veranschaulicht durch flexible Zuordnungen von Merkmalen à la Rosch. Eine Gestalt ist als ein größerer, nicht weiter strukturierter Netzwerkbereich, verknüpft mit semantischen Informationskomplexen, vorstellbar.

Noch klaffen die Möglichkeiten der Beschreibung von grammatischer Struktur und die Realität mit samt ihren Rand- und Ausnahmeerscheinungen weit auseinander. Die Systematizität der Entstehungswege ist für das menschliche Verständnis nicht greifbar und die Oberfläche der Sprache steht noch nicht in einem kausalen Verhältnis zu unserer Kenntnis der Entwicklung und des Gebrauchs. Dies zu verstehen und in Form eines Modells festzuhalten, ist eine Forderung an die zukünftige Forschung.

Literatur

- Aschenberg, Heidi 1991. *Eigennamen im Kinderbuch. Eine textlinguistische Studie*. Tübingen.
- Ballmer, Thomas T. 1980. Sprache in Science Fiction. K. Ermert. *Neugier oder Flucht? Zu Poetik, Ideologie und Wirkung der Science Fiction*. Stuttgart. 82-94.
- Barnes, Myra Edwards 1975. *Linguistics and Languages in Science-Fiction-Fantasy*. New York.
- Bartens, Angela 2000. *Ideophones and Sound Symbolism in Atlantic Creoles*. Helsinki.
- Bauer, Gerhard 1998. *Deutsche Namenkunde*. 6. Auflage. Berlin.
- Berger, Dieter 1996. Morphologie und Wortbildung der Ländernamen. E. Eichler, G. Hilty, H. Löffler, H. Steger, L. Zgusta. *Namenforschung. Ein internationales Handbuch zur Onomastik*. II. Berlin, New York. 1356-1360.
- Berghe, Christian Louis van den 1976. *La Phonostylistique du Français*. The Hague, Paris.
- Bertills, Yvonne 2003. *Beyond Identification. Proper Names in Children's Literature*. Abo.
- Biesterfeld, Wolfgang 1993. Utopie, Science Fiction, Phantastik, Fantasy und phantastische Kinder- und Jugendliteratur: Vorschläge zur Definition. G. Lange, W. Steffens. *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*. Würzburg. 71-80.
- Birus, Hendrik 1987. Vorschlag zu einer Typologie literarischer Namen. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 67. 38-51.
- Böttger, Walter 1984. Wortspiele in der Literatur und im Alltag. *Sprachpflege* 33.2. 17-28.
- Brown, Russell E. 1991. *Names in Modern German Literature. Essays on Character- and Place-name Selection by Twentieth Century German Authors*. Stuttgart.
- Buddecke, Wolfram 1993. Phantastik in Kunstmärchen und Jugendliteratur am Beispiel motivverwandter Texte. G. Lange, W. Steffens. *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*. Würzburg. 51-69.
- Burelbach, Frederick M. 1995. The stylistic function of names in comics. E. Eichler, G. Hilty, H. Löffler, H. Steger, L. Zgusta. *Namenforschung*. Bd. I. Berlin, New York. 582-585.
- Debus, Friedrich. 2002. *Namen in literarischen Werken. (Er-)Findung – Form – Funktion*. Stuttgart.
- Diffloth, Gérard 1994. i: big, a: small. L. Hinton, J. Nichols, J. Ohala. *Sound Symbolism*. Cambridge. 107-114.
- Dittgen, Andrea Maria 1989. *Regeln für Abweichungen. Funktionale sprachspielerische Abweichungen in Zeitungsoberschriften, Werbeschlusszeilen, Werbeslogans, Wandsprüchen und Titeln*. Frankfurt/M. et al.
- Donalies, Elke 1995. Gibt es eine trivialromanspezifische Sprache? *Deutsche Sprache* 23. 316-337.
- Donalies, Elke. 2002. *Die Wortbildung des Deutschen. Ein Überblick*. Tübingen.
- Donalies, Elke 2005. Was genau Phraseme sind ... *Deutsche Sprache* 33. 338-354.
- Eco, Umberto 1988. Die Welten des Science Fiction. U. Eco. *Über Spiegel und andere Phänomene*. München. 214-222.

- Eis, Gerhard 1970. *Vom Zauber der Namen. Vier Essays*. Berlin.
- Ellerbrock, Beate, Ellerbrock, Jürgen, Thieße, Frank 1976. *Perry Rhodan. Untersuchung einer Science Fiction-Heftromanserie*. Gießen.
- Elsen, Hilke 1995. Der Aufbau von Wortfeldern. *Lexicology* 1.2. 219-242.
- Elsen, Hilke 1998. The acquisition of past participles: One or two mechanisms? R. Fabri, A. Ortmann, T. Parodi. *Models of Inflection*. Tübingen. 134-151.
- Elsen, Hilke 1999. *Ansätze zu einer funktionalistisch-kognitiven Grammatik. Konsequenzen aus Regularitäten des Erstspracherwerbs*. Tübingen.
- Elsen, Hilke. 2001. Formen, Konzepte und Faktoren der Sprachveränderung. *Zeitschrift für Germanistische Linguistik* 29.1. 1-22.
- Elsen, Hilke 2003. Wie kommt das Wort in den Kopf? Die Konstituierung von Wortbedeutungen. S. Haberzettl, H. Wegener. *Spracherwerb und Konzeptualisierung*. Frankfurt/M. 89-103.
- Elsen, Hilke 2004. *Neologismen. Formen und Funktionen neuer Wörter in verschiedenen Varietäten des Deutschen*. Tübingen.
- Elsen, Hilke 2005a. Das Kunstwort. *Muttersprache*. 2/2005. 142-149.
- Elsen, Hilke 2005b. Deutsche Konfixe. *Deutsche Sprache* 33. 133-140.
- Elsen, Hilke 2006. Pseudomorpheme – Fiktive Namen im Übergangsbereich von Phonologie und Morphologie. *Muttersprache* 3/2006. 242-248.
- Elsen, Hilke 2007a. Wortgruppenlexeme – Beispiele aus Enzyklopädie, Zeitung, Baurecht und Wasserbau. *Fachsprache. International Journal of LSP* 19. 1-2. 44-55.
- Elsen, Hilke 2007b. Gestaltverarbeitung. *Deutsch als Fremdsprache* 44. 162-165.
- Elsen, Hilke 2007c. Die Aufgabe der Namen im literarischen Text. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 147.
- Elsen, Hilke (i.Dr. a) Die Wortbildung der Eigennamen in fiktionalen Texten. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 148.
- Elsen, Hilke (i.Dr. b) Kontaminationen im Randbereich der deutschen Grammatik. *Deutsche Sprache* 2/2008.
- Elsen, Hilke (in Vorb. a) Between phonology and morphology. S. Michel, A. Onysko. *Cognitive Approaches to Word Formation*. Berlin, New York.
- Elsen, H. (in Vorb. b) Grenzgänger. Unschärfe und Typikalität bei Namen aus Science Fiction und Fantasy. S. Michel, J. Töth. *Wortbildungssemantik zwischen Langue und Parole*. Stuttgart.
- Elsen, Hilke, Michel, Sascha 2007. Wortbildung und Sprachgebrauch. Desiderate und Perspektiven einer etablierten Forschungsrichtung. *Muttersprache* 1/2007. 1-16.
- Erben, Johannes 1993. *Einführung in die deutsche Wortbildungslehre*. 3. Auflage. Berlin.
- Ermert, Karl 1980. Einleitung und Vorwort. K. Ermert. *Neugier oder Flucht? Zu Poetik, Ideologie und Wirkung der Science Fiction*. Stuttgart: Klett. 5-7.
- Ertel, Suibert 1969. *Psychophonetik. Untersuchungen über Lautsymbolik und Motivation*. Göttingen: Verlag für Psychologie.
- Etzel, Stefan 1983. *Untersuchungen zur Lautsymbolik*. Dissertation Frankfurt/M.
- Feige, Marcel 2000. *Fantasy Lexikon*. Berlin.
- Fischer, William B. 1984. *The Empire Strikes Out: Kurd Lasswitz, Hans Dominik, and the Development of German Science Fiction*. Bowling Green, Ohio.

- Fleischer, Wolfgang 1982. *Wortbildung der deutschen Gegenwartssprache*. 5. Auflage. Tübingen.
- Fleischer, Wolfgang, Barz, Irmhild 1995. *Wortbildung der deutschen Gegenwartssprache*. 2. Auflage. Tübingen.
- Földes, Csaba 1995. Namensspiele, Spiele mit Namen. E. Eichler, G. Hilty, H. Löffler, H. Steger, L. Zgusta. *Namenforschung*. Bd. I. Berlin, New York. 586-593.
- Fónagy, Ivan 1963. *Die Metaphern in der Phonetik. Ein Beitrag zur Entwicklungsgeschichte des wissenschaftlichen Denkens*. The Hague.
- Friedrich, Hans-Edwin 1995. *Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur*. Ein Referat zur Forschung bis 1993. Tübingen.
- Fritsche, Sonja 2006. *Science Fiction Literature in East Germany*. Oxford, Bern et al.
- Gary-Prieur, Marie-Noëlle 1994. *Grammaire du Nom propre*. Paris.
- Glück, Helmut 2000. *Metzler Lexikon Sprache*. 2. Auflage. Stuttgart, Weimar.
- Goimard, Jacques 2003. *Critique du Merveilleux et de la Fantasy*. Paris.
- Gottschald, Max 2006. *Deutsche Namenkunde*. 6. Auflage. Berlin, New York.
- Gottwald, Ulrike 1990. *Science Fiction (SF) als Literatur in der Bundesrepublik der siebziger und achtziger Jahre*. Frankfurt/M.
- Greule, Albrecht 1995. Methoden und Probleme der corpusgebundenen Namenforschung. E. Eichler, G. Hilty, H. Löffler, H. Steger, L. Zgusta. *Namenforschung*. Bd. I. Berlin, New York. 339-344.
- Greule, Albrecht 1996. Gewässernamen: Morphologie, Benennungsmotive, Schichten. E. Eichler, G. Hilty, H. Löffler, H. Steger, L. Zgusta. *Namenforschung II*. Berlin, New York. 1534-1539.
- Hallmann, Claus 1979. *Perry Rhodan. Analyse einer Science-Fiction-Romanheftserie*. Frankfurt.
- Hanno-Weber, Sabine 1997. *Namengebungsmotivationen zeitgenössischer Hamburger Autoren. Eine empirische Untersuchung zur literarischen Onomastik*. Frankfurt/M.
- Hartmann, Torsten 1984. *Untersuchungen der konnotativen Bedeutung von Personennamen*. Neumünster.
- Hausmann, Franz Josef 1974. *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard enchaîné“*. Niemeyer.
- Henzen, Walter 1957. *Deutsche Wortbildung*. 2. Auflage. Tübingen.
- Hinton, Leanne, Nichols, Johanna, Ohala, John 1994. Introduction: sound-symbolic processes. L. Hinton, J. Nichols, J. Ohala. *Sound Symbolism*. Cambridge. 1-12.
- Innerhofer, Roland 1996. *Deutsche Science Fiction 1870-1914. Rekonstruktion und Analyse der Anfänge einer Gattung*. Wien et al.
- James, Edward 1994. *Science Fiction in the Twentieth Century*. Oxford.
- Jakobson, Roman, Waugh, Linda 1987. *The Sound Shape of Language*. 2. Auflage. Berlin et al.
- Kalverkämper, Hartwig 1978. *Textlinguistik der Eigennamen*. Stuttgart.
- Kalverkämper, Hartwig 1994. Eigennamen in Texten. P. Canisius, C.-P. Herbermann, G. Tschauder. *Text und Grammatik*. Bochum. 205-238.
- Kasper, Hartmut 1997. *Deutsche Helden! Luis Trenker, Perry Rhodan, Steffi Graf und viele andere*. Leipzig.
- Kluge, Friedrich 1999. *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 23. Auflage. Bearbeitet von Elmar Seebold. Berlin, New York.

- Knapp, Robert H., Ehlinger, Helen J. 1968. Study of semantic associations to the alphabet. *Perceptual and Motor Skills* 26.2. 939-942.
- Köhler, Wolfgang 1929. *Gestalt Psychology*. New York.
- Kopelke, Bettina 1990. *Die Personennamen in den Novellen Maupassants*. Frankfurt/M. et al.
- Koß, Gerhard 2002. *Namenforschung. Eine Einführung in die Onomastik*. 3. Auflage. Tübingen.
- Krien, Reinhard 1973. *Namenphysiognomik*. Tübingen.
- Krohne, Helmut 1981. Kurd Laßwitz. H. J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. München. 315-334.
- Kunze, Konrad 2000. *dtv-Atlas Namenkunde*. 3. Auflage. München.
- Lamping, Dieter 1983. *Der Name in der Erzählung. Zur Poetik des Personennamens*. Bonn.
- Larbalestier, Justine 2002. *The Battle of the Sexes in Science Fiction*. Middletown.
- Laur, Wolfgang 1989. *Der Name. Beiträge zur allgemeinen Namenkunde und ihrer Grundlegung*. Heidelberg.
- Laur, Wolfgang 1996. Morphologie und Wortbildung der Ortsnamen. E. Eichler, G. Hilty, H. Löffler, H. Steger, L. Zgusta. *Namenforschung II*. Berlin, New York. 1370-1375.
- Lipka, Leonhard 2002. *English Lexicology*. Tübingen.
- Lipka, Leonhard 2006. Naming Units (NUs), Observational Linguistics and reference as a speech act or What's in a name. *SKASE Journal of Theoretical Linguistics* 3.03. 30-39.
- Lobdell, Jared 2005. *The Rise of Tolkienian Fantasy*. Chicago, La Salle: Open Court.
- Lutzeier, Peter Rolf 1995. *Lexikologie*. Tübingen.
- MacWhinney, Brian 1989. Competition and lexical categorization. R. Corrigan, F. Eckman, M. Noonan. *Linguistic Categorization*. Amsterdam, Philadelphia. 195-241.
- Maddiesson, Ian 1984. *Patterns of Sounds*. Cambridge et al.
- Mandelker, Amy 1984. *New Research in Phonetic Symbolism: The Poetic Context*. Ann Arbor.
- Maurer, Friedrich 1933. *Volkssprache. Abhandlungen über Mundarten und Volkskunde. Zugleich eine Einführung in die neueren Forschungsweisen*. Erlangen.
- Meinhold, Gottfried, Stock, Eberhard 1982. *Phonologie der deutschen Gegenwartssprache*. Leipzig.
- Meißner, Wolfgang 1989. *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Würzburg.
- Meyers, Walter E. 1980. *Aliens and Linguists. Language Study and Science Fiction*. Athens.
- Möhn, Dieter 1986. Determinativkomposita und Mehrwortbenennungen im deutschen Fachwortschatz. *Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache* 12. 111-133.
- Morton, Eugene S. 1994. Sound symbolism and its role in non-human vertebrate communication. L. Hinton, J. Nichols, J. Ohala. *Sound Symbolism*. Cambridge. 348-365.
- Münche, Detlef 2005. *Science Fiction Erzählungen & Kriegsutopien in deutschen Periodika 1880 – 1949*. Dortmund.

- Nagl, Manfred 1972. *Science Fiction in Deutschland. Untersuchungen zur Genese, Soziographie und Ideologie der phantastischen Massenkultur*. Tübingen.
- Nicolaisen, Wilhelm F. H. 1995. Names in English Literature. E. Eichler, G. Hilty, H. Löffler, H. Steger, L. Zgusta. *Namenforschung*. Bd. I. Berlin, New York. 560-568.
- Niven, Larry 1976. The words in Science Fiction. R. Bretnor. *The Craft of Science Fiction*. New York. 178-193.
- Ohala, John J. 1994. The frequency code underlies the sound-symbolic use of voice pitch. L. Hinton, J. Nichols, J. Ohala. *Sound Symbolism*. Cambridge. 325-347.
- Ortmann, Wolf Dieter 1975. *Beispielwörter für deutsche Ausspracheübungen. 7952 hochfrequente Wortformen der KAEDING-Zählung, rechnerisch sortiert nach Einzellauten, Lautverbindungen, Silbenzahl und Akzentposition*. 2. Auflage. München.
- Paul, Hermann 1937. *Prinzipien der Sprachgeschichte*, 5. Auflage. Halle a. S.
- Perry Rhodan Lexikon. 1991. Rastatt.
- Pesch, Helmut W. 1982. *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Dissertation Köln.
- Peschel, Corinna 2002. *Zum Zusammenhang von Wortneubildung und Textkonstitution*. Tübingen.
- Peterfalvi, Jean-Michel 1970. *Recherches expérimentales sur le Symbolisme phonétique*. Paris.
- Platen, Christoph 1997. „Ökonymie“. *Zur Produktnamen-Linguistik im Europäischen Binnenmarkt*. Tübingen.
- Poethe, Hannelore 2002. Wort(bildungs)sprache. I. Barz, U. Fix, G. Lerchner. *Das Wort in Text und Wörterbuch*. Stuttgart, Leipzig. 23-40.
- Pukallus, Sylvia, Hahn, Ronald M., Pukallus, Horst 1979. "Perry Rhodan" as a social and ideological phenomenon. *Science Fiction Studies* 6. 190-200.
- Ris, Roland 1977. Namensinschätzung und Namenwirklichkeit. Ein Beitrag zur empirischen Sozionomastik. *Onoma* 21.2. 557-576.
- Ronneberger-Sibold, Elke 2000. Creative competence at work: the creation of partial motivation in German trade names. U. Doleschal, A. M. Thornton. *Extragrammatical and Marginal Morphology*. München. 85-105.
- Rosch, Eleanor H. 1973. On the internal structure of perceptual and semantic categories. T. E. Moore. *Cognitive Development and the Acquisition of Language*. New York, London. 111-144.
- Rosch, Eleanor H. 1975. Cognitive representations of semantic categories. *Journal of Experimental Psychology: General*. 104.3. 192-233.
- Rottensteiner, Franz 1985. Recent books on Science Fiction from Germany. *Science Fiction Studies* 12. 209-220.
- Scherwinsky, Felix 1978. *Die Neologismen in der modernen französischen Science Fiction*. Meisenheim.
- Schippa, Thea 1992. *Lexikologie der deutschen Gegenwartssprache*. Tübingen.
- Schildberg-Schroth, Gerhard 1995. *Eigennamen und Literarizität*. Neumünster.
- Schirmer, Heidemarie 1993. Namensgebung und Namensgebrauch in Texten für junge Leser. *Namenkundliche Informationen* 61/62. 27-34.
- Schmadel, Lutz D. 1992. *Dictionary of Minor Planet Names*. 2. Auflage. Berlin et al.
- Schneider, Edgar 1994. *Eigennamen. Eine sprachphilosophische Untersuchung*. Würzburg.

- Siebold, Oliver 2000. *Wort – Genre – Text. Wortneubildungen in der Science Fiction*. Tübingen.
- Simon, Erik, Spittel, Olaf R. 1988. *Die Science-fiction der DDR. Autoren und Werke: Ein Lexikon*. Berlin.
- Sobanski, Ines 2000. *Die Eigennamen in den Detektivgeschichten Gilbert Keith Chestertons. Ein Beitrag zur Theorie und Praxis der literarischen Onomastik*. Frankfurt et al.
- Steinhauer, Anja 2000. *Sprachökonomie durch Kurzwörter. Bildung und Verwendung in der Fachkommunikation*. Tübingen.
- Stiegler, Bernd 1994. *Die Aufgabe des Namens. Untersuchungen zur Funktion der Eigennamen in der Literatur des zwanzigsten Jahrhunderts*. München.
- Stoll, Kai-Uwe 1999. *Markennamen. Sprachliche Strukturen, Ähnlichkeit und Verwechselbarkeit*. Frankfurt/M.
- Suerbaum, Ulrich, Broich, Ulrich, Borgmeier, Raimund 1981. *Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild*. Stuttgart.
- Thies, Henning 1978. *Namen im Kontext von Dramen. Studien zur Funktion von Personennamen im englischen, amerikanischen und deutschen Drama*. Frankfurt/M. et al.
- Todorov, Tzvetan 1970. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris.
- Tolkien, John Ronald Reuel 1983. *The Lord of the Rings. Complete with the Index and full Appendices*. 3. Auflage. London.
- Tschirner, Susanne 1989. *Der Fantasy-Bildungsroman. Studien zur phantastischen Literatur*. Meitingen.
- Voigt, Gerhard 1985. Zur linguistischen Bestimmung des Markennamens. W. Kürschner, R. Vogt. *Grammatik, Semantik, Textlinguistik*. Tübingen. 123-136.
- Werner, Otmar 1995. *Pragmatik der Eigennamen (Überblick)*. E. Eichler, G. Hilty, H. Löffler, H. Steger, L. Zgusta. *Namenforschung. Ein internationales Handbuch zur Onomastik*. I. Berlin, New York. 476-484.
- Willems, Klaas 1996. *Eigennamen und Bedeutung. Ein Beitrag zur Theorie des nomen proprium*. Heidelberg.
- Wilpert, Gero v. 1979. *Sachwörterbuch der Literatur*. 6. Auflage. Stuttgart.
- Wimmer, Rainer 1973. *Der Eigenname im Deutschen. Ein Beitrag zu seiner linguistischen Beschreibung*. Tübingen.
- Wischnik, Ariane 2006. *Spielarten des Phantastischen. Science Fiction und Fantasy im Vergleich*. Berlin.
- Wolfe, Gary K. 1986. *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy. A Glossary and Guide to Scholarship*. New York, London.

Anhang I Die einzelnen Referentengruppen

Die folgenden Kapitel ordnen die Namen nach Referenten. Allerdings werden nicht alle Namen berücksichtigt. Einige Gruppen weisen zu viele Mitglieder auf, um sie alle aufzählen zu können, Ortsangaben beispielsweise. Wenn eine Liste nicht vollständig ist, wird darauf im Text verwiesen. Es sei auch nochmals an den Begriff des literarischen Namens erinnert, der zwar Namen in literarischen Werken umfasst. Wenn es sich jedoch um einen bestehenden Namen handelt, der auf seinen realen Träger, ob Person, Ort o.a. verweist, gehört er nicht dazu und bleibt in der Studie daher außer Acht.

1 Lokale Angaben

1.1 Orte

In allen Texten sind Ortsangaben zu finden, ohne dass unbedingt jedes Mal klar wird, ob es sich um ein Dorf, eine Stadt oder sogar um eine Hauptstadt handelt. „Die Räte von Drorah weinten dem systemumspannenden Kraftfeld um das Blaue System nach“ [KneiAt: 19]. Es bleibt offen, ob es sich bei *Drorah* um einen Namen für einen Planeten, ein Gebiet oder eine Stadt handelt, lediglich die Interpretation als Dorf ist unwahrscheinlich.

Oft führen Hinweise aus der unmittelbaren Textumgebung dazu, ein unbekanntes Lexem als Ortsangabe zu interpretieren, oder lexikalische Elemente wie *City*, *Port*, *Station* (*Rocket City*, *Mansor City*, *Port Nullarbor*, *Zirkum-Venus-Station* [KneiSe]).

In den Texten kommen sehr viele Benennungen von Orten vor, so dass hier nicht alle aufgeführt werden können. Strukturell handelt es sich zum überwiegenden Teil um Kunstwörter, um nur einige zu nennen: *Pa'an*, *Coar*, *Rhooose*, *Imandur*, *Kel*, *Aran*, *Katha*, *Botara*, *Belara*, *Sarai*, *Inaryn*, *Llolland*, *Rador*, *Arma*, *Tais* [HGar], *Tschugnor* [PR2], *Ylimbo*, *Verapia* [Frek], *Kla*, *Kast* [LaPla], *Hulkinog*, *Belanog* [EW], *Zarakthrôr*, *Yngladân* [Pesch], *Tonkorra* [BraDi], *Khezzara* (im Orkland), *Vinsalt*, *Grangor*, *Kuslik*, *Belhanka* [HoHe], *Tschirivah*, *NgaElrun* [BraDü], *Barleboog*, *Draglop*, *Arziak* [BemSt], *Churkuuhl*, *Nyrngor* [Vlc], *Bassacutena* [KneiSe], *Sainu* (Dorf) [ZinB], *Ma-hoonagh*, *Fellinbrough* [GlaeSk].

In manchen Fällen wird mit Verfremdungseffekten gearbeitet, dann muss aber im Text ein Zusammenhang mit dem Ursprungswort erkennbar sein, z.B. *Shtuug'ret* zu *Stuttgart* [EschKel]. Der Name einer Basis, *Prinz von Humbuck* [Zie], stammt aus einer kritisch-sarkastischen Ge-

schichte. *Munic* [Zau] gehört ebenfalls hierher, es steht im Text an einer Seite mit *Bajuvien*, so dass Anspielungen auf *München/Munich* nahe liegen.

Bei einigen Ortsbezeichnungen treten Pseudoendungen auf. Die Klangähnlichkeit setzt die Städte in eine Beziehung zu ihren Bewohnern oder zu einem übergeordneten Gebiet. Merkuria [WieHö] ist eine Pionierstadt der Merkur-Siedler, Falkenor [BemSt] die Hauptstadt der Falkenjäger. Thorta [PR2] ist eine Stadt auf Ferrol. Der Herrscher über die Einwohner trägt den Titel *Thort* und residiert in dieser Stadt. Terrania ist die Hauptstadt von Terra [PR3], Dabrifala ist die Hauptstadt des Sternereichs Dabrifä [PR49]. Die Einheiten *-or*, *-(n)ia*, *-la* und *-a* sind keine aktiven²³ Morpheme im Deutschen.

Daneben kommen Wortgruppenlexeme vor: *Martens Hof* (Stadt) [HHGrei], *Graue Stadt* [HGar], *Offenes Tor*, *Weiter Weg* [BraScha], *Bei den drei Flüssen* [BraDü]. Sie bestehen manchmal wiederum aus Kunstwörtern, vgl. *Ithiaz Keiden* [Pesch]. In der Science Fiction treten Zahlen hinzu, was an die Techniksprache erinnert, vgl. *Basis 104* [KneiRau], *Pollux 5* (Raumschiffhafen) [Jesch].

Neben einer Zusammenrückung (*Gurick-auf-den-Höhen* [Pesch]) gibt es einige Komposita, teils auch mit Kunstwortelementen: *Windei*, *Eldermünde* [Pesch], *Greifenfurt*, *Weihenhorst*, *Orkenwall* (Dorf) [HoHe], *In-Gwana-Thse* [FelElf], *Argan-al-Mrei*, *Argan-al-Ashram* (Bastionen der bössartigen Siren) [BraDü], *Khélar-Het* [PR2]. Bei den letzten Beispielen ist die Wortbildungsart Komposition hypothetisch. Sie bezieht sich rein auf die orthographisch angedeutete Struktur, weil Bedeutungen der beteiligten Elemente nicht erkennbar sind. Genauso könnte ein einziges Kunstwort zugrunde gelegt werden. Da aber im Deutschen über die Bindestrich-Schreibung Komposition angezeigt wird, ist diese Interpretation zumindest anzudenken.

Hin und wieder sind englische oder latinisierte Formen zu finden: *Sic-Horum* [PR2], *Gateway* [BraDi], *Quinto-Center*, *Powder-City*, *Bigtown* [KneiAt], *Los Angeles minor* [KneiSe], *Festum* [HoHe], *Antiqua Darienis* [Schn], *Magna Aureolis* [Pesch], *Perricum* [HoHe], *Axis Mundi* [MeySt]. Namen mit Suffixen sind selten, z.B. *Honingen* [AlFla], ebenso Kurzwörter, *Gurick* zu *Gurick-auf-den-Höhen* [Pesch], oder Buchstaben-Zahlen-Kombinationen wie *TS 10* [Puk]. Bei *Moranien* [HHScha] handelt es sich um ein Kunstwort mit einem Suffix. Der Städtenamen ist gleichzeitig auch der Name des dazugehörenden Landes.

²³ Fleischer/Barz (1995: 195) besprechen *-a* im Zusammenhang mit Ortsnamen wie *Born-a*, *Schilf-a*. Es ist aber fraglich, ob die Einheit heute standardsprachlich noch produktiv ist.

Saladinopol [Miel] ist der Name einer großen Stadt, Sitz des Sultans Saladin. Eine angstmachende Stadt der Zukunft heißt *Megapolis* [Puk], *Pathopolis* [KneiLab] ist eine Stadt mit Hospital, *Tyrannopolis* [KneiLab] ist eine fürchterliche, brennende Stadt. Hier gibt das griechische *polis/pel* den Hinweis auf den Referenten.

Bei den Ortsnamen handelt es sich manchmal auch um gebräuchliche Namen oder andere Lexeme, die hier für Ortsbezeichnungen genutzt werden wie *Fernandez* [BraDi], *Hailsham* [MiSer], *Tor*, *Kern* [HGar], *Nase* [HoHe], *Äon* [BraDi]. *Amur* [HGar] ist tatsächlich ein Flussname. *Tidore* [HGar] bezeichnet eigentlich eine Insel der Molukken. *Indri* [WieHö] ist ein Halbaffe.

Dazwischen gibt es existente Ortsbezeichnungen wie *Greifenberg* (Polen) [HoHe], *Keban* (Türkei) [HGar], *Trenton* (USA) [Jesch]. In den ersten zwei Fällen liegen die Städte in einer phantastischen Welt, so dass beide Beispiele auch tatsächlich zu den literarischen Namen zu rechnen sind. Im dritten gibt es keine Hinweise darauf, dass das wirkliche Trenton gemeint ist.

1.2 Gebiete²⁴

Für die Benennungen von Kontinenten, Ländern, Bezirken, Staaten, Staatsverbänden, Reichen, Inseln, Wäldern, Bergen bzw. Gebirgen, aber auch Vulkanen, Pässen, Kratern, Sümpfen, Wüsten oder Stadtvierteln hilft wieder oft nur der umgebende Text zur Identifizierung. Allerdings treten auch eindeutig interpretierbare Appellativa als Teil eines Kompositums oder Wortgruppenlexems auf, das daneben Kunstwörter enthält: *Akalos-Berge* [PR49], *Elderland* [Pesch], *Cleomedes-Krater* [KneiAt], *Ingra Kuppen/Ingra-Kuppen*, *Khoram-Gebirge* [HoHe], *Caystraxküste* [KneiSe], *Farindelwald* [AlFla], *Sarasandor-Berge*, *Vilanu-Ebene* [ZinB], *Ylmazur-Gebirge* [FelElf], *Valdorberge* [FelMa], *Garrathon-Berge* [WieHö]. Alle Beispiele erlauben die Möglichkeit, die Referentengruppe zu erkennen, weil sie mit dem Determinatum klar benannt wird. Die *Große Olochitai* [HoHe] ist ein nach einem dort lebenden Orkstamm benanntes Gebirge, der durch den Text bekannt ist.

Rein sprechende und metaphorische Namen in Form von Komposita oder Wortgruppenlexemen sind relativ häufig: *Schlafender Wald*, *Borkengebirge*, *Wispertal* [BraMo2], *Tal der Geister* [PR3], *Korkenzieherschlucht* [PR49], *Geistersümpfe*, *Staubwüste* [HGar], *Liebliches Feld* [HoHe], *Altes Land*, *Sechste Welt*, *Schattenland* [HeiSt], *Überwelt*, *Mittelreiche* [Pesch], *Sprechende Steine* [MiSer], *Block K*, *Block M* [Puk], *Tal der Stürme* [BraDi], *Alter Bezirk* [Eise],

²⁴ Auch diese Gruppe ist nicht komplett aufgeführt.

Suboceanische Reiche [MeySt], *Insel der gepeinigten Jungfrauen* [MoeRei], *Schlucht der Sehnsüchte* [GlaeSk].

Die etablierten Ländernamen sind morphologisch deutlich strukturierter als die Ortsnamen (Fleischer/Barz 1995: 196). Gleiches gilt für die fiktiven Namen. Darüberhinaus ist auch hier der Anteil der Kunstwörter recht groß, z.B. *Scrooth* (gefährliche Gegend) [HGar], *Lacom* [HGar], *Talarriel* (Elbenreich), *Akranzôr*, *Arbalornith*, *Arianreth* (Berg) [Pesch], *Mu* [MiMin], *Othahey*, *Heyatha* (Staaten auf Isan) [EW], *Gol*, *Sek*, *Thyle*, *Tru*, *Berseb*, *Hugal* [LaPla], *Iltoken*, *Benbukkula* [HoHe], *Cuchibacoam* [Schn], *Abagund*, *Talania*, *Muhrsape* [AlFla], *Isudan*, *Hongu*, *Vasador*, *Meanor* [ZinB], *Ardfynnan*, *Cloonee* [GlaeSk], *Tokkaneh* [BraPla], *Dorlean*, *Karebi* [BraDü], *Elvinon*, *Tainnia*, *Dandamar* [Vlc], *Tír na nóg* [HeiSt], *Tun-Amrad* (Tal der Ahnen) [FelMa]. Das letzte Beispiel beinhaltet das Lexem *tun*.

Kunstwörter, die wie Kürzungen aussehen, jedoch keine parallele Langform aufweisen, sind die Ausnahme: *AKZ*, *YG*, *AQ*, *BU* [ScheZa]. Es kommen auch Beispiele mit Pseudoendungen vor. *Ara* ist der Name einer irdischen Polinsel, von den Marsbewohnern nach ihrem ersten Weltraumfahrer *Ar* benannt [LaPla]. Zu *Hylailos* [HoHe] gibt es das Adjektiv *hylailisch*. Beiden liegt theoretisch die Kunstwurzel *hylail* zugrunde. Daneben gibt es einige wenige Kurzwörter, vgl. *Donnerbucht* zu *Donnerbucht-Region* [EschKel] oder *Khom* zu *Khom-Wüste* [HoHe]. Fremdsprachliches, wie Anglizismen und Latinismen, tritt ebenfalls auf, *Saturn Hill* [PR49], *Neolithic Camp* [MiSer], *Imperium Humanum* [Pesch], *Mare Crisium*, Gebiet auf Luna [KneiAt], *Nova Atlantis* [Han], aber auch *Porto Giovanni* [KneiAt]. Ableitungen sind *Bajuvien* [Zau], *Moranien*, *Luthien* [HHScha], *Trahelien* [HoHe], *Tobrien*, *Garetien* [AlFla], *Eterien* [ZinB], *Ugalien* [Vlc] (neben *Ugalier*, *ugalisch*). Außerdem verwenden die Autoren natürlich auch existierende Namen oder Appellativa: *Velan* [HGar], *der Steig*, *die Stufe* für Berge [Pesch], *Almada* [HoHe], *Thale* [FeIElf], *New Mojave* [WieHö] auf dem Mars, benannt nach der irdischen Wüste Mojave, *Paradies*, ein Vergnügungsviertel [WiKö].

1.3 Gewässer

Im Gegensatz zu den beiden bisher behandelten Namensgruppen sind im folgenden Abschnitt alle fiktiven Namen der Texte zusammengetragen.

Gewässernamen benennen Meere, Seen, Flüsse, Kanäle, Bäche etc. Genau wie bei den Bauwerksnamen treten viele sprechende Namen in Form von Komposita oder Wortgruppenlexemen auf, vgl. *Kochender Fluß*, *Schwarzer Fluß* [BraPla], *Brauner Fluß*, *Mittelbach* [BemSt], *Meer der Spinnen* [Vlc], *Tausend-Bogen-Fluß* [PR2], *Asphaltsee* [PR49], *Meer der Trauer* [MiSer], *Scharlachrotes Meer* [BraDi], *Perlenmeer*, *Großer Fluß*, *Neunaugensee*, *Meer der*

sieben Winde [HoHe], Meer der Sieben Winde, Großer Fluß [AlFla], Nevernever-Water-Fluß [KneiSe], Kanal der Ausgestoßenen [MeySt], Nördliches Meer [ZinB], Alter See [GlaeSk]. Manche Beispiele werden mithilfe von Kunstwörtern gebildet, vgl. Darpatfalle, Hesinde-Kanal [WiKö], Hardelbach [HoHe], Emmkanäle [LaPla], Jamachimfluß [KneiSe] oder Golf von Prem [AlFla]. Es können auch etablierte Namen Teil der Komposita sein: Glyndemeer [MiSer], Sargassomeer [KneiAt], Goshunsee [DarUn]. Polje von Biluka [FraKo] benennt einen Fluss. Nur Biluka ist ein Kunstwort.

Reine Kunstwörter beziehen sich ausschließlich auf Flüsse: Elder [Pesch], Ange [HoHe], Niave, Luarca [HGar], Boyus [Schn], Sarpe, Rodasch [AlFla], Grandor, Vensor, Endar [ZinB], Junktun [FelElf], Darpat [WiKö] sowie das englisch klingende Blowescarr [GlaeSk]. Die Kurzwortbildung kommt nur einmal vor, Ander zu Anderfluß [Pesch], und einmal wird ein Lexem als Flussbezeichnung genutzt (Breite [HoHe], der Name bildet mit Ange ein Paar). Auch einige wenige reine Fremdwörter sind zu finden wie Dragons-Grove-River [KneiSe].

Bei den Gewässernamen gibt es viele morphologisch transparente Beispiele, und zwar Wortgruppenlexeme und Komposita. Vielfach ist die genaue Gewässerkategorie im Namen gegeben. Ab und an kommt es zu Kombinationen von Kunstwörtern mit bekannten Lexemen. Meist ist daher die Referentengruppe aus der Benennung zu ermitteln. Darüber hinaus gibt es reine Kunstwörter, jedoch nur als Flussbezeichnungen.

1.4 Gestirne

Die Namen für Gestirne beziehen sich auf Sonnen, Planeten, Monde, Planetoiden etc. Auch diese Aufzählung ist nicht vollständig, obwohl viele der Texte, genreunabhängig, gänzlich ohne Namen für Gestirne auskommen²⁵.

Terra, Sol und Luna treten autorenübergreifend auf, wohl auf amerikanischen Einfluss nach dem zweiten Weltkrieg zurückgehend, und sind zu der genrespezifischen Terminologie in der modernen Science Fiction zu rechnen. Dabei beziehen sie sich stets auf die Gestirne im heimischen Sonnensystem. [KneiAt], [EW], [DarUn] und [DarNo] und [PR1, 2, 3, 49] weisen überschneidene Terminologien auf, da sie zu zusammenhängenden Reihen gehören. Hanns Kneifel fällt durch seine besondere Kreativität auf. Laßwitz benutzt für Namen im Zusammenhang mit dem Mars

²⁵ Dies sind [HHGrei, HGar, Pesch, MiMin, MiSer, KIPhai, EschSol, Schätz, HoHe, Lor, Schn, FraSta, Arm, Cun, Hass, Miel, Zau, Hah, FranG, Puk, Ame, Schä, HahU, Zie, Eise, BraMo1, Hei, FraKy, BemGö, MeySt, MoeRei, FelMa, GlaeSk, GlaeSt, BraMo2, WieHö, BemSt, Vlc, WiKö, HeiSt].

beinahe nur Einsilbler, die vorwiegend offen sind.

Komposita, teilweise mit Fremdwörtern, treten nur ganz begrenzt auf, vgl. *Topsid-III* [PR2], *Blauauge* [EW], *Waldwelt* [BraDi], *Bigwood*, *Graymonde*, *Alpha-Zentra*, *Neu-Tefa* [KneiAt], *Slimewelt* (Planet der Schleimkriecher in einer satirischen Erzählung) [AnWe]. Wortgruppenlexeme, die auch mithilfe von Fremdwörtern, etablierten Namen oder Kunstwörtern gebildet sind, gibt es deutlich häufiger, vgl. *Myra IV* [PR1], *Boszyks Stern*, *Planet der Galaktischen Wissenschaftler* [PR49], *Signum Kearneyis*, *Shield Samarkand*, *Grants Planet* [KneiLab], *Arkon I*, *Kerrins Stern* [KneiAt], *Gottes Hammer*, *Floyds Welt* [BraDi], *Surass IV* [Now], *Yoga Neun*, *Yoga Zehn* [AnRau], *Jota 3* (Planet der Sonne Jota), *Psi 16*, *Bora II* [FraKo], *Kasmin IV*, *Olympia Magna* (Sonne), *Olympia Magna III* (Planet), *Colemans Planet*, *Rote Sonne Albatros IV* [KneiSe], *Gerstens Stern* [DarUn], *Jonathan Pendrake* (Kunstplanet, nach Person benannt), *Virginis I*, - II, - III (zu Sonne Virginis) [DarNo], *Alastra Alpha/roter Riese* (/Kralen), *Alastra Beta/grüner Zwerg* (/Vhron) [BraDü]. Auffällig sind die wiederholten Kombinationen mit Zahlen, vor allem lateinischen. Häufig werden die Planeten wie die zugehörige Sonne benannt und durchnummeriert. Formelartige Namen wiederum sind selten: *PLK 17/2*, *PLK 19/1*, *PLK 8/7b*, *PLK 21/1* [Fran], *KM 2367 B alpha* (/Colemans Planet, Kodierung), *KM 2367 B beta* (/Dryadee) [KneiSe]. Einige Kunstwörter weisen Wortgruppenlexeme oder Komposita als Entsprechung auf, wodurch eine Übersetzung in die Sprache der Menschen angedeutet wird (vgl. *Wilanet/Blauauge* [EW], *Aronnäh/Waldwelt* [BraDi] etc.). Derivate wurden nicht gefunden. Ein Kurzwort ist gleichzeitig auch ein Personennamen, *Grant* [KneiLab] zu *Grants Planet*.

Vereinzelt kommen Fremdwörter aus dem Englischen vor: *Tramp* [PR3], *Last Hope*, *Enemy* [PR49], *Somewhere*, *Opal Surprise* [KneiLab], *Firing* [KneiAt], *Prominent*, *Mirror* [BraDi], *Maverick* [DarUn], *Goldrush* [AnWe]. Auch existierende Namen bzw. Lexeme und griechisches und lateinisches Wortgut werden für die Benennung der Gestirne herangezogen. Einige von ihnen sind griechische Buchstaben oder Namen aus der Mythologie, da dies oft auch Quellen für die Namen authentischer Gestirne sind: *Ferrol* [PR2], *Wanderer* [PR3], *Olymp*, *Phoebe* [PR49], *Calypso*, *Shogun*, *Khorasan*, *Deukalion*, *Garcia*, *Ravenna* [KneiLab], *Kubus* [KneiRau], *Zirkon*, *Quarta*, *Andromeda*, *Beseler*, *Planchet* [KneiAt], *Aquaria* (eine Wasserwelt), *Ares* [BraDi], *Kim*, *Thor*, *Styx* [Jesch], *Gran* [Now], *Ceres* [ScheZa], *Ba* (Bezeichnung der Marsbewohner für die Erde), *Oh* (Bezeichnung der Marsbewohner für die Sonne) [LaPla], *Pallas* [ScheLes], *Cassia*, *Jota*, *Haemus*, *Beta*, *My*, *Gamma*, *Epsilon* [FraKo], *Arcadia* [KneiSe], *Dreck* („Dreckplanet“, satirisch) [AnWe], *Yu* [FelElf], *Seth*, *Loth* (Sonnen von Yloisis), *Nirgendwo* (lebensfeindlicher Planet), *Mor* [BraScha].

Zu *Alpha Achernar VII* [KneiLab] gibt es den wirklichen Achernar, ein

Stern im Sternbild Eridanus. Umbriel [KneiRau] ist im Text eine Sonne, in der Realität ein Mond des Uranus und Juno [ScheBäu] ist ein Planetoid, kein Asteroid. Manche Beispiele allerdings wie *Mimas* und *Japetus* [PR49] sind keine literarischen Namen, weil sie tatsächlich als Benennungen von Monden um Saturn existieren.

Kunstwörter gibt es auffällig oft. Neben Konstituenten in Wortgruppenlexemen wie *Uleb I* und Komposita handelt es sich zumeist um reine Kunstwörter: *Gorx*, *Iridul* [PR2], *Ertrus*, *Lotron*, *Latrur*, *Tranat*, *Normon*, *Sonne*, mit *Planet Nosmo*, *Rendar* [PR49], *Asharah*, *Angkor*, *Attav*, *Mangahanda*, *Bosambo*, *Tintagel*, *Formalhaüt* [KneiLab], *Mura* [KneiRau], *Isan*, *Wilan*, *Wilanet* [EW], *Jombuur* [EschKel], *Cataphyl*, *Tahun*, *Lepso*, *Thyrnossa*, *Nabersaig*, *Nüven*, *Navander*, *Jermina*, *Madlitoos*, *Taffanore*, *Nipausma*, *Pigell*, *Rootsagh*, *Allema*, *Ullema*, *Traffanore*, *Jheratel* [KneiAt], *Orinja*, *Dandari*, *Konrur*, *Ksid*, *Tintiran*, *Munghar*, *Guraki*, *Xandor*²⁶, *Tylea*, *Archoxia*, *Kabäa*, *Aidon*, *Tuthula*, *Umkah*, *Ahaidon*, *Myrelion*, *Urrir*, *Schanhall*, *Chuambar*, *Aronnäh*, *Corhin*, *Nurando*, *Kurkarah*, *Myrk*, *Yawa* [BraDi], *Rogon* [Now], *Nu* (Bezeichnung der Marsbewohner für den Mars) [LaPla], *Hykkos*, *Mylis* [AnRau], *Quikko* [ScheLes], *Atrax*, *Dryadh*, *Dryadee* (Planet, benannt nach dem Entdecker der zugehörigen Sonne) [KneiSe], *Xo*, *Chronx*, *Herron* [DarUn], *Praios* („die Sonne“) [AlFla, HoHe], *Madamal* („der Mond“) [AlFla], *Oranda*, *Saran*, *Vendoga* [ZinB], *To* [FeIElf], *Cruchtoh* (öde, trostlos) [BraPla], *Torgh*, *Yloisis* (Planet der Traumgänger), *Melbahrn*, *Naraji*, *Gharn*, *Zhiljan*, *Suthinan*, *Desian*, *Mergath*, *Erdh*, *Marzz*, *Mran*, *Khakistan*, *Mirma*, *Tulunga*, *Narijot* [BraScha], *Tschurat*, *Kralen*, *Vhron*, *Cacham*, *Arantalen*, *Xa* (Planet der Siren), *Yra* (Planet der Siren), *Shennendah* (Planet der Shenri), *Vragen* [BraDü]. *Cataphyl* [KneiAt] enthält eine Variante von *phil* oder *phyll*.

Einige Kunstwörter werden durch die Gegenüberstellung verwandter Lexeme als Pseudosuffigierungen aufgefasst: *Opronos* ist ein Planet der *Opronon* [PR49], *Aralon* ein Planet der *Aras* [KneiAt]. *Tefroda* [KneiAt] ist die Heimat der *Tefroder*, *Akuhan* [BraDi] ist die *Akuhaschiwelt*, die Sprache dort ist *Akuha*. Zu *Xuturia* [ZinA] gibt es das Adjektiv *xuturisch*.

Insgesamt sind die Namen der Gestirne kaum rein sprechend. Eher werden morphologisch durchsichtige Bildungen metaphorisch verwendet. Die auffällig vielen Kunstwörter in diesem Wortschatzbereich kommen ohne Lautsymbolik aus, verfügen aber tendenziell gehäuft über bestimmte Ausklänge (-a, -an, -en, -on, -os). Sie tragen einiges zum Ambiente fremder Welten bei. Im Gegensatz dazu sind viele der realen Planetennamen weit weniger exotisch, dies zeigt ein Blick in ein Planeten-Wörterbuch. Schmadel (1992) führt beispielsweise auf: *Athene*, *Atkinson*,

²⁶ Diesen Namen gibt es als Dublette bei Vlcek. Er bezieht sich dort auf eine böse Spezies.

Atlantis, Attila, Bali, Beet, Beethoven, Beatrix, Baumann, Behrens, Bertha, Dortmund, Emma, Hertha, Hicks, Hoppe, Kienzle, Mehltreter, Rosenkavalier, Vulkaneifel, Weidenschilling, Yeti, Zimmermann.

1.5 Raumbereiche

Die Bezeichnungen für Planetengruppen, Sonnensysteme, Sternenverbände, Raumsektoren, Galaxien usw. sind zumeist Wortgruppenlexeme und Komposita, vgl. *Kugelsternhaufen M-13* [PR1], *Galaxis M 87*, *Ghost-System*, *Kreit-System*, *Tranat-System* (Cappinbezeichnung für das Sol-system), *Uleb-System*, *Ganjasisches Reich*, *Aheiku-System* [PR49], *Sirbis-Wyk-System*, *Sirbis-Wyk-Planeten*, *blaues System*, *Twin-System*, *Lepso-System*, *Abschnitt Eins*, *Fracowitz-Systemstaaten*, *Zwölf-Planetensystem* [KneiAt], *Thakal-System*, *Kintau-System*, *Hartmann-Sektor*, *Mirlur-System*, *(System) Epsilon Eridani*, *Pirros-System*, *Culcar-System*, *Dohann-Nexus*, *Urirr-System*, *Turma-System*, *Coptor-System*, *Aural-System*, *Vhlor-System* [BraDi], *Yarnton-Quadrant* [EschKel], *Stabile Galaktische Schnittstelle/SGS* [KneiSe], *Violance-System/Violance*, *Dareksche Grenze* [DarUn], *Feuerstraße (Materiebrücke)* [BraDü]. Verbreitet ist das Lexem *System* als Teil der Bildung, dazu treten meist Kunstwörter. *Violance* und *SGS* sind Kurzwörter.

Einige Namen sehen formelartig aus wie *NGC-6205* [PR1] oder *AM53Y* [PR3]. Reine Kunstwörter sind eher selten: *Dabrifa* (Sternenreich, nach dem Herrscher benannt), *Maasbar* (Galaxis, Heimat der Opronier) [PR49], *Plurial*, *Duran*, *Gorha* [BraDi], *Saxaphon* (Sternbild) [Jesch], *Gruelfin* (Galaxis) [DarUn]. Auch Anglizismen, Appellativa oder existierende Namen sind kaum vorhanden, vgl. *Eastside* (der Galaxis) [KneiAt], *Kim* [Jesch], *Kapella*, *Epsilon* [DarNo], *das Null* (vom Raum abgetrennte Sphäre) [BraDi], *Andromeda* [DarUn].

2 Zeitabschnitte

Bei zeitlichen Abschnitten, z.B. Kriege, Feste, Krisen, Zeitalter, Tage oder Monate, dominieren sprechende Namen in Form von Wortgruppenlexemen, daneben gibt es auch Komposita: *Second-Genesis-Krise*, *Zeitalter der Schande* [PR49], *Erstes Kosmisches Zeitalter*, *Viertes Kosmisches Zeitalter* [BraDi], *Tag des Fuchses*, *Namenlose Tage* [HoHe], *Terraformungsphase Drei*, *Vor-Schmetterlings-Zeitalter* [KneiSe], *Biochemischer Krieg* [Zie], *Großer Tanz* [BraMo1], *Erster Drachenkrieg*, *Zweiter Drachenkrieg* [AlFla], *Zeitalter der Subozeanischen Kulturen* [MeySt], *Dunkles Zeitalter*, *Mondsturmzeit* [BraMo2], *Große Katastrophe* [WieHö], *Fest der Endgültigen und Tatsächlichen Ichbefreiung* [BraMo2]. Bei *Zela* in *Friede von Zela* [ZinB] handelt es sich tatsächlich um eine antike Stadt. *Das Ereignis* [Miel] ist ein bekanntes

Lexem in spezialisierter Bedeutung. Ein Beispiel bezeichnet ein Fest auf dem Planeten Opronos, *Yabusch-Ker-Ansses* [PR49]. Durch diese Kunstwortkombination wird das extraterrestrische Flair unterstützt. Auffällig sind die Kunstwortbezeichnungen für Monate, die auf Hanns Kneifel zurückgehen (*ulul*, *chisher* [KneiLab]). Sie bilden mit etablierten Monatsangaben aus dem jüdischen Kalender (*adar*, *nisan*) und mit Varianten (*sivan*, *tishri*) eine Gruppe. Kneifel fällt auch in anderen Wortschatzbereichen durch seine Kreativität auf, und diese Beispiele treten in einem Roman auf, der viele Kunstwörter enthält, deren Sinn nicht immer erkennbar ist.

Die beiden Bücher [HoHe] und [AlFla] stammen aus einem Zyklus und decken sich in der Namenwahl, die vor allem für die Götter und Göttinnen in der Reihe vereinheitlicht sind. *Praios*, *Rondra*, *Efferd*, *Travia*, *Boron*, *Hesinde*, *Firun*, *Tsa*, *Phex*, *Peraïne*, *Ingerimm* und *Rahja* sind Kunstwörter, aber zunächst die Namen der Götter der Sonne, des Krieges, des Wassers usw. Darüber hinaus dienen sie auch als Monatsnamen.

3 Krankheiten

Bezeichnungen für Krankheiten sind selten. Nur in einem Fall handelt es sich um ein reines Kunstwort (*Gragra*, Kinderkrankheit auf dem Mars, [LaPla]). Die übrigen Bildungen sind teilweise sprechende Namen, und zwar wieder Wortgruppenlexeme oder Komposita mit Konfixen, Kunstwörtern und klar referierenden Grundwörtern (außer im Falle des veralteten *Gilbe*): *Patriomanie* (patriotischer Koller) [Meyr], *Erdkoller* [LaPla], *Schlachtfeldgilbe*, *Duglumspest* (zu *Duglum*, dem „Siebengehörnten“) [HoHe], *Saronsky-Syndrom* [ZinA], *Trockene Pest* [BraPla], *Schleichende Zersetzung* [BraMo2], *Schleichendes Gift* (Ganzkörperkrebs) [BraScha], *Xenoallergie*, *Trockene Fäule* [BraScha], *Dupont-Makara-Syndrom* [HeiSt]. *Lemmingitis* [MiMin] schließlich ist eine Ableitung.

4 Kulturelle Errungenschaften

4.1 Bauwerke

Die Namen von Bauten sind sehr oft sprechende Namen, Komposita oder Wortgruppenlexeme. Einige wenige Beispiele werden metaphorisch verwendet, hin und wieder tritt auch ein Kunstwort auf: *Schloß Raghoch* [BemSt], *Lichtburg* [Vlc], *Reichskanzler-Randolph-Tor*, *Feste Koschgau* (*Koschgau* ist tatsächlich ein Nachname), *Bannstrahlkloster*, *Dreiholzhaus*, *Altbärenhaus*, *Friedenskaiser-Yulag-Tempel*, *Thesiahall*, *Kaiser-Raul-Tor* [WiKö], *Roter Palast* [PR2], *Schwarzes Portal* [HHScha], *Schwarzer Turm* [HHGre], *Tempel des Toten Gottes*, *Katakomben der Letzten Nacht* [HGar], *Tor Andraeth*, *Wil-*

*kens Hoff, Parschhoff, Gut Dreimarken, Hohe Mauern der Finsternis, Saal des Werkes, Halle der Stille [Pesch], Turm der Reisenden, Felsenburg, Glynde-Bahnhof [MiSer], Emeritenturm, Weißes Kastell, Burg Duncan, Burg Abdaller Shang-Strz, Burg Granval-Irw [KneiAt], Blauer Salon (Zimmer), Sakrale Pagode [BraDi], Bildungsanstalt 27 [LaPla], Andergaster Tor, Chababbrücke, Burg Yeshinna [HoHe], Heizwerk Süd XVII [Lor], Zentraler Fernbahnhof [Schä], Bresber-Damm [FraSta], Graue Burg [FraKo], Chateau Gray, Coleman-Tor, Felsentor [KneiSe], Alte Hauptkirche [HahU], Eifel-Bunker [Zie], das Auge des Bösen (Forschungsreaktor) [Miel], Burg Draustein, Burg Abilacht, Erstes Schwarzes Auge, Burg Crumold, Burg Dradstein, Burg Yslistein [AlFla], Alm der Rätselhaften Riesen [MoeRei], Burg Starvu [ZinB], Innere Festung [FelMa], Hof von Wick/Wickhof [GlaeSt], Wulflamhaus, Endzone (Gefängnis) [HeiSt]. Das Simplex *Katakombe* [Lor] als Name eines Gefängnisses ist ebenfalls metaphorisch verwendet.*

Reine Kunstwörter sind selten, vgl. *Agrachuridion*, *Dorak Angrîmur* (das Tor der Welten in der Zwergensprache) [Pesch], *Fenommat* (Bunker, benannt nach Hauptstadt), *Sallon* (Bunker) [EW], *Tie'shianna*, *Madalla* (Schloß der Wurzelbolde und Waldschrate) [HoHe], *Oolah* [GlaeSk]. Sie werden meist durch zusätzliche Informationen ergänzt, damit sie nicht mit Städtenamen verwechselt werden, z.B. „Agrachuridion, die Hohen Mauern der Finsternis, die Feste des Feindes“ [Pesch: 137]. Besonders häufig finden sich bei Kunstwortnamen der Gebäude *Schloß* und *Burg* als Zusatz.

Wie die Gewässernamen sind diese Beispiele meist morphologisch transparent. Es sind sehr oft sprechende Namen, die Bezeichnung des Bauwerktyps ist Teil des Namens. Es gibt hauptsächlich Wortgruppenlexeme, einige Determinativkomposita, Kunstwörter und hin und wieder auch eine Metapher.

4.2 Dateien

In den Texten kam ein Name für eine Datei vor: *Scan 234* [HeiSt], ein Wortgruppenlexem.

4.3 Effekte, Prinzipien

Hier gibt es jeweils nur ein Beispiel, *Casimir-Effekt* [KlPhai] und *van Maalen-Prinzip* [ZinA].

4.4 Fahrzeuge

Ballons

Es kommt lediglich ein Ballon vor, der von den Menschen nach seinem Ziel, dem Nordpol, benannt ist (*Pol* [LaPla]).

Helikopter

Es gibt auch nur einen Helikopter, der *Königspanther* [HeiSt] heißt. Das Wort ist ein Kompositum.

Luftschiffe

Die Texte führen ein Luftschiff auf, und zwar bei Laßwitz, dessen Roman 1897 erschien. Es ist nach *La* [LaPla], einer Marsfrau, benannt. Das Wort dient normalerweise als chemisches Symbol für das Element Lanthan.

Raumschiffe

Namen für Raumschiffe, meist in Großbuchstaben geschrieben, bestehen sehr oft aus Lexemen, die durch Buchstaben oder Zahlen ergänzt sind, was sie zu Wortgruppenlexemen macht. Dabei bezeichnen die Zahlen meist Folgemodelle eines Raumschiffes oder auch einzelne Beiboote (eines Fahrzeugtyps). Namen von Schwester(raum)schiffen stammen oft aus einem Wortfeld. Im vorliegenden Wortschatzbereich werden präferiert Anglizismen verwendet, da die USA in der Raumfahrttechnik für Westeuropa eine Vorbildfunktion ausüben. Vor allem in den Perry-Rhodan-Reihen wird das deutlich, vgl. *Stardust* (später *Stardust I*), *Stardust II*, *Freedom I* [PR1], *Good Hope*, *Greyhound* [PR2], *Steelhawk*, *Cosmoshark*, *Brasstiger/BT*, *Groundhog*, *Greyhound*, *Etruscan*, *Dagger*, *Sword Delta*, *Shift Vier*, *Sarcom*, *Glaucum* [KneiAt], *Good Hope* [DarUn]. Außerhalb dieser Romangruppen sind Anglizismen/Amerikanismen weniger häufig (*Sabre Tiger* [KneiSe], *Chair* [AnWe], *Poolman* [AnRau], *Lancet Eins* [KneiRau]).

Ein Roman aus der ehemaligen DDR verwendet entsprechend russische Lexeme, *Sibir* und *Serdjuk* für Schwesterschiffe [AnRau].

Es gibt aber auch etablierte Namen und Appellativa wie *Marco Polo*, *Intersolar* [PR49], *Orion*, *Arion* [KneiRau], *Imperator*, *Imperator Drei*, *Moby Dick*, *Herbigharo*²⁷, *Osmose K*, *Arca 2500*, *Meynard Keynes* [KneiAt], *Elektra*, *Persephone* [Jesch], *Komet*, *Meteor* [LaPla], *Kolumbus* (Expeditionsschiff) [FraKo], *Mastodon/Masti* [KneiSe], *Universum* [DarUn], *Cheyenne* [DarNo], *Solaris*, *Terra*, *Freier Merkur*, *Deimos*, *Urania II* [WieHö], *Europa I* [Cun], *Ba*

²⁷ Herbig Haro war der Entdecker interstellarer Gaswolken, der Herbig-Haro-Objekte.

[LaPla]. Das letzte Beispiel allerdings ist auch im Text eine Bedeutungsübertragung, da das Schiff nach der Erde, Ba, benannt wurde.

Klein und Brandhorst bilden Metaphern (*Roter Drache* [KlPhai] für ein Raumschiff der Chinesen, *Kühner Reisender* [BraDi], *Himmelsfalke* [BraMo1]). Weniger klangvoll wirken *Passagierschiff 119* [FraKo], *Transporter PRT 220* [FraKo], wohl, weil es sich weder um Aufklärer, Expeditionsnor Kampfschiffe handelt und ihre Funktion einfacher Natur ist.

Kunstwörter wie *Domalo* (Schiff der Dabrifra-Gruppe) [PR49], *Effervesce* [KneiLab], *Glo* [LaPla], *Cheopard* [KneiSe], *Ozymandias*, *Amoustrilla*, *Mascaleen II*, *Chuttmeyr* [KneiAt] sind deutlich seltener vertreten. Das letzte Beispiel erinnert an *Shuttle* und den Namen *Meyr*, ohne dass es jedoch Bedeutungshinweise im Text gäbe. *Effervesce* klingt an des französische *effervescence* 'Aufbrausen' an.

Formelartige Namen sind ebenfalls dabei: *S-7* [PR3], *EX-101*, *EX-333* [DarUn], *RE sieben* [AnRau].

Schiffe

Im Gegensatz zu Raumschiffen, die sehr oft in Großbuchstaben gedruckt sind, werden die Namen der Schiffe teilweise kursiv gesetzt. Auch hier sind Kunstwörter selten (*Novatan* [HGar], *Otta* [HoHe]). Es kommen einige Anglizismen vor, teils mit Zahlen, vgl. *Prevention* (engl. Kanonenboot) [LaPla], *Analysis*, *Stagecoach*, *Attendant 1*, *Attendant 2*, *Liberty* [HeiSt]. Denn auch in diesem Wortschatzbereich wird durch englische Fremdwörter Lokalkolorit vermittelt. Während Raumschiffe aber nur in Science Fiction erscheinen und eng mit amerikanischen Forschungstätigkeiten verknüpft sind, gibt es Wasserfahrzeuge außer in [LaPl] und [Kus] nur in Fantasy-Romanen, wo bis auf [HeiSt] Amerikaner und Engländer keine Rolle spielen. Darum sind etablierte Namen und Lexeme und rein deutsche Wortbildungen bei den Schiffs- und Bootsbezeichnungen häufiger zu finden als bei den Raumfahrzeugen, vgl. *Viktor* [LaPla], *Erna* [Kus], *Widder* [HoHe], *Wogenfee* [AlFla], *Rabe von Ross* [GlaeSt], *Wellenbrecher* [BraDü], *Goldene Galeere* (Geisterschiff) [Vlc], *Sturmvogel*, *Sturmbringer*, *Hannover*, *Kiel*, *Berlin*, *Mainau* [HeiSt]. Ein Name ist französisch (*Aventure* [MoeRei]).

U-Boot-Zerstörer

Auch hier findet sich nur ein Beispiel, aus etabliertem Namengut, *Friedrich Wilhelm* [HeiSt].

4.5 Gastgewerbe

Restaurants, Hotels, Tavernen und Bordelle werden zum überwiegenden Teil mit morphologisch komplexen Namen versehen. Dabei bestehen die Wortgruppenlexeme oft aus Adjektiv-Nomen-Verbindungen, denen auch *zum/zur* vorangestellt wird. Solch ein Portmanteaumorphem kann direkt vor ein Nomen treten, sowie auch nur Adjektiv und Substantiv kombiniert sein können. Englische und Kunstwortteile bilden die Ausnahme, vgl. *Weißes Einhorn* (Gasthaus auf Ferrol) [PR2], *Terrania City Spaceport Hotel* [PR49], *Samar Space Hotel* [KneiLab], *Zwölf Wellen* (Gaststätte in Bellavista) [BraDi], *Goldener Pflug/Pflug* [Pesch], *Hotel Leberecht* [LaßWo], *Fürst Karl Sigmund* [LaPla], *Zur grünen Glocke* (Bar) [Lor], *Casa Antica* (Restaurant) [KneiSe], *Hotel Splendid* [FraKy], *Zum Gefleckten Hund* (wenig einladend), *Zum Drachen* (neuer Name des Gefleckten Hundes mit verbessertem Service), *Gasthof Zur Löwin* [BemGö], *Sinkende Sonne* (Taverne) [ZinB], *Zum Heiligen Columba* (Gasthaus) [GlaeSt], *Zum Troll*, *Drei Dolche* [AlFla], *Silberne Harfe*, *Roter Ochse* [BemSt], *Angroschs Hof*, *Phexens Finger*, *Zum Fährmann* (Schenke), *zum grünen Mhanadi* (Besitzer: Chadmin ben Yali Chadim), *tanzende Katze* (nicht das beste Lokal), *Zur Wacht*, *Palast der Freuden* (wohl Bordell), *Stern des Glücks* (wohl Bordell), *Höhle der Lüste* (wohl Bordell), *Zum Reiter* (Herberge) [WiKö], *End of the World* (Kaschemme), *Hotel Hansa Hof*, *Alexander the Great* (Bar) [HeiSt]. *Mirasol* in *Hotel Mirasol* [Hei] ist spanisch ('Sonnenblume').

Deutlich seltener sind Komposita, vgl. *Rebstock* (Gaststätte) [Puk], *Fuchshöhle* (Bordell) [HoHe], *Saturn-Hotel* [AnRau], *Drei-Planeten-Bar* (Gaststätte), *Naturprodukte-Spezialitäten-Restaurant* [DarUn], *Majestic-Hotel* [HeiSt]. Simplicia sind ebenfalls selten (*Lotos* (Gaststätte) [Lor], *Grotte* (Gaststätte im Hyperraum) [ZinA], *Kormoran* [AlFla], *Barriere* (schlechte Taverne) [FelMa]).

Exotine [Hei] ist der Name eines Spezialitätenrestaurants, bei dem die Wurzel *exot* abgeleitet wird.

4.6 Geräte

Geräte- und Maschinennamen sind in den Texten selten, z.B. das einzige Kunstwort *Tik* [EschKel] für einen kleinen Computer, der auf der Schulter zu tragen ist. Die übrigen Benennungen beruhen auf bereits existierenden Namen oder Appellativa. *Nathan* [KneiAt] und *Elefant* [AnRau] sind ebenfalls Computer. Der letzte Name wird scherzhaft gebraucht. *Golem* [Miel] heißt eine riesige Dampfwalze. *Lola* [HeiSt] ein Autopilot und *Prinz* [FranG] eine Maschine, die sich mit Menschen unterhalten kann. Bei *Hasselblad* [KIPhai] dürfte es sich um einen Markennamen für eine Kamera

handeln (es ist tatsächlich ein Name und auch eine Auszeichnung für Photographie). Daneben gibt es noch zwei Wortgruppenlexeme und ein Kompositum, *Schaltzentrale Ovaron* [PR49] (erbaut für Ovaron) und *TARA III UH* [PR49], ein Kampfmaschinentyp. *Toppenheimer-Effekt* [BraHa] ist der Name einer Einrichtung, die Räume überwacht und mit Menschen spricht.

4.7 Getränke

Bei den Getränken wird manchmal nicht klar, ob es Namen oder Appellativa sind (*Äl* [Pesch], *Synthowhisky* [BraHa]). Der Kunstwortanteil ist hoch, vgl. *Camaná* (f.), *miface* (m.) [KneiLab], *Ak'a* (n.) [MiMin], *Nii* (nur in *Hütte des Nii*, *Nii-Saft*) [EW], *Dradasch* (n.), *Skrota*, *Yolai* (m.) [ZinB], *Ahnaiis* [Bra-Mo2], *Meskinnes* [AlFla]. In *Premier-Feuer* [HoHe], *Raschtulswaller* und *Bosparanjer* [AlFla] sind die Kunstwörter abgeleitet. Weitere komplexe Bildungen sind *Bornländer Met*, [AlFla], *Mars-Äquatorial* (Wein aus den M.-Gebieten) [ZinA]. *Äl*, die Bezeichnung einer Bierart, dürfte eine Anlehnung an *ale* sein. *Mars-Äquatorial* tritt im Text nicht als *Mars-Äquatorial-Wein* auf, ist aber entsprechenden Kurzwörtern der Standardsprache nachempfunden, ebenso *Raschtulswaller* und *Bosparanjer*. Das Getränk *Skrota* ist in Verbindung mit der Skrotzpflanze zu sehen, aus der es gewonnen wird. Hier ist *-a* als Pseudomorphem interpretierbar.

4.8 Parfums

In den Texten tritt einmal der Name eines Parfums auf. Es ist ein Wortgruppenlexem: *Marsianisch Leder* [PR49].

4.9 Philosophien, Theorien

Auch für geistige Errungenschaften gibt es Namen, darunter eine Ableitung. *Numenheit* heißt eine Lehre bzw. philosophische Richtung auf dem Mars, wobei *Nume* die Eigenbezeichnung der Marsbewohner ist [LaPla]). Es kommen auch zwei Wortgruppenlexeme (*Begrenztes Sein* [BraDi], *Ark Summia*, *Dagor-Philosophie* [KneiAt]) und ein Kompositum, *Panspermie-Theorie* [KneiRau] vor. Der Name der *Dagor-Philosophie* besteht aus lateinisch klingenden Kunstwörtern.

4.10 Projekte

Hier sind zu nennen *Ikarus* (Evakuierungsaktion), *Laurin* (Fluchtplan, Verschwinden in der Zukunft, benannt nach dem gleichnamigen Volk), *Laurin II* (Fluchtplan, Verschwinden hinter einem undurchdringlichen

Paratronschutzschirm [PR49], *Aurora-Projekt* (geheime Entwicklung eines Flugzeuges) [KlPhai], *Supermutant* [KneiAt], *Projekt Doppel-M* [BraDi], *Projekt Ozma* [FraKy] weist ein Kunstwort auf, dessen Bedeutung nicht geklärt wird. *SULZ IX* [Miel] steht lediglich als Signal im Text, eine genaue Bedeutung ist nicht eruierbar.

4.11 Puppen

Als Puppenname kommt nur *Tinka* [HoHe] vor, was zu den etablierten Namen gehört.

4.12 Roboter

Die Bildungsweise der Roboternamen ist unterschiedlich, es gibt Anglizismen (*Old Man* [PR49]), vorhandene Namen (*Paladin*, *Poseidon* [PR49], *Rico* [KneiAt], *Aeschylus*, *Sokrates* [FraKo]) sowie Kunstwörter (*Hybscher*, Bezeichnung von Merkosh für Poseidon) [PR49], auch in Wortgruppen (*Anson Argyris* [PR49], *Sinclair Marout Kennon* [KneiAt]).

4.13 Schriftsysteme

Bezeichnungen für Schriften gibt es zwei. *Angram* [HoHe] benennt eine alte, geheimnisvolle Bilderschrift der Zwerge, möglicherweise zu *Anagramm* gebildet. Es ist ein Kunstwort. *Arkanile Zeichen* [WiKö] ist ein Wortgruppenlexem mit einer Ableitung von lat. *arcanum* 'Geheimnis'.

4.14 Speisen

Der einzige Name für eine Speise ist *Al-Keht* [LaPla], der zweite Teil der Form ist ein Kunstwort.

4.15 Sprachen

Bei den Bezeichnungen für Sprachen kommen einige Ableitungen vor: *Venusisch* [KneiSe], *martisch* [LaPla], *Timurisch* [ZinB], *gorganisch* (zu *Gorgan*) [Vlc], *Tulamidisch* [WiKö], *thorsch* (zu *Thor*) [Jesch]. Für die Kommunikation zwischen den Welten gibt es *InterLingua* [BraDi] oder *InterKosmo* [PR2], jeweils Ableitungen mit rein fremdsprachlichen Elementen. Auch *Terranglo* [BraDü] dient der Verständigung von Vertretern verschiedener Welten. Die Bildung dürfte auf Kontamination rückführbar sein (*Terra*, *anglo*). Dann tritt ein Wortgruppenlexem auf: *Gemeine Sprache* [Pesch]. *Garethi* [HoHe] ist zu *Gareth* (*Reich*, *Stadt*) gebildet. Neben der Sprache *Bosparano* [WiKö] gibt es in einem anderen Text der Reihe den Namen

eines Getränks *Bosparanjer* [AlFla]. *Tefroda* [KneiAt] heißt der Planet der Tefroder wie auch ihre Sprache, also ist die Kunstwurzel *tefrod* extrahierbar. Die Elemente *-i*, *-o* und *-a* sind Pseudosuffixe. Darüber hinaus kommen reine Kunstwörter vor wie *Akuha* [BraDi] als Sprache der Akuhaschi, *Egalan*, *Smût* [ZinB], *Tras* [BraDü], *Zhayad* [WiKö], *Sperethiel* [HeiSt].

4.16 Substanzen

Unter den Benennungen für Medikamente, Drogen, Metalle, Enzyme und chemische Verbindungen treten einige wenige Fremdwörter und formelartige Namen auf wie beispielsweise *calcium causticum* [Han], *Präparat 261* [FraKo], *Trigger-23-Tabletten* [Schä], *S-6* [BraHa], *TNT* [PR1] oder *CNX-17* [HeiSt] sowie reguläre morphologische Bildungen, die auch Kunstwortanteile aufweisen (*Arkonstahl*, auch *Arkonit*, vom Planeten *Arkon* [PR2], *Verlangsamers* [BraScha], *Superstabil* [BraHa], *Mealkugeln* [FraKo], *Starwyndgift* [KneiAt], *Ara-Stimulans* [PR49], *Elixier Felicitas*, [KneiAt]). *Elastodur* [FraSta] ist ein Kompositum aus Konfixen. *Florapex(schalen)* [FraKy] klingt lateinisch, wobei *ex* im Deutschen oft in werbesprachlichen Produktbezeichnungen als Pseudomorphem erscheint. Bei einem Beispiel wird für einen Namen ein bereits existierendes Lexem verwendet (*Mana* [HeiSt]).

Der überwiegende Teil der Beispiele, teils Kunstwörter, teils morphologisch komplex, weisen jedoch die Pseudomorpheme *-in*, *-it*, *-ium*, *-im*, *-om*, *-on*, *-at*, *-an*, *-al* und *-en* auf: *Molvedin/Molverdin* (Stahllegierung), *Psychonarkotin*, *Psycho-Stimulin* [PR1], *Arkonit* [PR2], *Sextagonium* (Element), *Sextadin(bombe)*, *Tryzom-Körperchen/Tryzome*, *Howalgonium* (Element, zerfällt zu *Sextagonium*), (*Panzer*)*troplon*, *Ynkelonium-Terkonit-Legierung*, *Sykanit* (Material zur Verkleidung von Kabeln) [PR49], *Jelat* (Rauschmittel der Sumpflinge, dazu die Variante *Jelat-ohne-Blut*, wenn es nicht ins Blut gelangt, das Wort ist morphologisch gesehen eine Zusammenrückung) [Pesch], *Euphorit(tabletten)* [KneiRau], *Ansintan* (tödlich) [EW], *Terkonit(stahl)*, *Glassit(platte)*, *Super-Atronital-Kompositum/SAC* [KneiAt], *Schöpsoglobinsimplex A* [Meyr], *Perlestron(netze)*, *Energen(tabletten)* [Fran], *Crescentin*, *Anthropologin* [Mann], *Karisom* [ScheZa], *Repulsit*, *Stellit*, *Anthygrin* [LaPla], *Detron(anzug)* [AnRau], *Hydreskin*, *Khelfrin*, *gamma-expilkon forte*, *Espurkapazit* [Lor], *Erosan*, *Amnesin* [FraSta], *Energon(tabletten)*, *Ozogen(anlage)* [FraKo], *Ynkelonium* [DarUn], *Somnalin*, *Corphorin* [FraKy], *Valoron*, *Polyflexolin*, *Oral-Deocal* (Deodorant für den Mund), *Glystantin* [Puk], *Bulit* (Sternenbulit, uraltes Elfenmetall) [FelMa], *Psychoweckamin* [BraDü], *Kelmon* (Gift) [WiKö]. *SAC* ist ein Buchstabenkurzwort.

Einige Substanzen sind Teile von Komposita, die das Verständnis er-

leichtern. So wird *Terkonit* neben *Terkonitstahl* verwendet oder *Euphorit* neben *Euphorittabletten*. Auf diese Weise erhalten die Leser Hinweise zur Bedeutung teils aus dem komplexen Lexem, teils auch aus dem Text. „Molvedinstahl war nun einmal ein schwierig zu bearbeitendes Metall“ (Voltz 1978: 37). „Nach einer ausgiebigen Schlafperiode unter der Einwirkung von Psychonarkotin waren Rhodan und Reginald Bull aufgebrochen“ (Voltz 1978: 47). „Sie enthalten Ansintan-Kristalle, und Ansintan wirkt so verheerend, daß selbst die Strategen des Vernichtungskrieges vor dem Abschluß der Raketen zurückschreckten“ (Ewers 1979: 95). Wesentliche Interpretationshilfe aber dürften die Endsilben sein. Denn im Gegensatz zu den Kunstwörtern der Gewässer- und Bauwerksbezeichnungen oder Spezies-Namen kommt es in diesem Wortschatzbereich sehr oft zu bestimmten Wortausgängen, die wie Endungen in den Beispielen der Chemie-Fachsprache klingen (vgl. Elsen 2004, 2006).

Verschiedene Autoren verwenden reine Kunstwörter wie *Iferte* [KIPhai], der Name einer klebrigen Substanz, die die Pflanze *Iferte* liefert, somit handelt es sich um eine Bedeutungsübertragung. *Omrals* [WiKö] heißt ein Gift in einem der Vergangenheit nachempfundenen Rahmen. *Rob* [LaPla] für einen Stoff der Marsianer erscheint in einem Text von 1897. Hier sind Namen, die mit der Marskultur zu tun haben, in der Regel Einsilbler. *Kaddimohn(stahl)* [ScheLes] stammt aus einem Text von 1913. Diese Beispiele sind entweder aus früh entstandenen oder alte Zeiten beschreibenden Texten. Darum ist es leicht nachvollziehbar, dass sie die moderne Struktur von Substanznamen nicht nachbilden. Die nächsten beiden Beispiele stammen von Autoren der ehemaligen DDR, *Tabrall* für eine Isolationsmasse auf Silikat-Polymer-Basis [AnRau] und *Pillar(wert)*, was sich auf eine Substanz im Blut bezieht [Lor]. Solche reinen Kunstwörter sind allerdings selten.

4.17 Waffen

Die Strategie der Waffenbenennung ist auf das Genre Fantasy beschränkt, sicherlich beeinflusst durch Sagen und Mythen und Vorbildarbeiten von Tolkien. Schon Siegfrieds und Arthurs Schwerter hatten Namen (*Balmung*, *Excalibur*). In der Science Fiction treten höchstens Marken- bzw. Typenbezeichnungen auf, die den Technisierungsaspekt hervorheben. Entsprechend sind die Fantasy-Namen hauptsächlich Kunstwörter, Markennamen und Typenbezeichnungen hingegen sind englisch bzw. formelartig: *Ynzilagün* (Streitaxt des Burin, Zwerg), *Knipper* (Schwert von Kim) [Pesch], *Seulaslintan* (Schwert des Zerwas) [HoHe], *Itarun*, *Veya*, *Vayedra*, *Yada*, *Jengarun*, *Yadorin*, *Vandrun*, *Taris*, *Satara*, *Rurnun*, *Chairivun* (lebende Schwerter) [ZinB], *MA-24/24* (Codebezeichnung einer Thermobombe)

[BraDü], *Ares Viper Slivergun* [HeiSt], *HM 4, Overkill* (Bombe) [KneiRau]. Raketentypen sind *Pluto D* [PR1] und *Hio* [EschSol].

In der Gruppe der Fantasy-Namen werden einige Schwertnamen von den Zwergen- und Elfensprachen auch in sprechende, morphologisch durchsichtige „übersetzt“: *Izrathôr/Schattentöter* (Schwert des Talmond) [Pesch], *Alton/Gläsernes Schwert* [Vlc], *Torgengriet/der Gormentöter* (schwarzes Messer mit Albenmagie, *Gorm* ist ein dänischer Königsname) [GlaeSk].

Bei den Fantasy-Namen deuten sich klangsymbolische Effekte an. Die Namen wichtiger, mächtiger, gefährlicher Schwerter zeigen die typische lateinisch-griechische Phonotaktik und sind eher lang. Sehr oft werden offene bis halboffene Vokale verwendet. *Knipper* hingegen ist das Schwert des Vertreters eines kleinen Volkes (*Kim*) und klingt mit dem Schwa und dem *i* eher harmlos, sowie auch der Schwerträger selbst nicht ganz so gefährlich ist. Das wird noch durch das *i* in *Kim* betont. Außerdem weist *Knipper* die Phonotaktik des deutschen Durchschnittswortes auf – zwei Silben, die letzte mit Schwa. Es mag an das niederdt. *kniefen* 'kneifen' angelehnt sein – auch dies ist weniger gefährlich als schneiden.

4.18 Währungen

Bei *Solar* [KneiAt] handelt es sich um eine Konversion, die die gleiche Endung wie *Dollar* aufweist. *Eck* [LaPla] ist ein etabliertes Lexem. *Transtel* [BraDi] besteht aus Prä- und Suffix, eine Kombination, die im Deutschen nicht erlaubt ist. *Usonodollar* [Lor] ist ein Kompositum mit Kunstwortanteil. *Nuyen* könnte ein verfremdetes *New Yen* [HeiSt] sein. Die übrigen Beispiele sind reine Kunstwörter, *Ang* (pl.) [KneiLab], *Yx* [BraDü], *Suvar* [WiKö], *Thekel* [LaPla]. Das letzte Beispiel erinnert an aramäisch *tekel*, *teqel* in *Menetekel*.

4.19 Werke

Bei den Namen für Werke, damit sind Bücher, Musikstücke, Bilder, auch Zeitschriften gemeint, handelt es sich offenbar um einen eigenen Bereich, der oft gar nicht als Bearbeitungsgegenstand der Onomasiologie gesehen wird. Kalverkämper (1994) führt allerdings Buchtitel und Aufsatzüberschriften mit auf und rechnet sie zu den „proprialen Sprachzeichen (ketten)“ (Kalverkämper 1994: 207). Die Beispiele beider Gruppen werden hier nicht komplett aufgeführt.

Da der Protagonist in [KneiSe] komponiert, kommt es zu vielen Titeln von Sinfonien oder anderen Musikstücken: *Thema und Variationen der Handschrift von Saragossa*, *Spur des Neoparden* (Tier), *Asteroidensöldner in*

Sternenwind und Zodiakallicht. Die meisten Buch- und Zeitschriftentitel der verschiedenen Autoren bestehen ebenfalls aus mehreren Wörtern, weisen kaum Kunstwortanteile auf und sagen auch etwas über ihren Inhalt aus, vgl. *Handbuch der Techniken des ÜLG-Fluges*²⁸, *Übertragung von Erbeigenschaften auf künstliche Substanzen* [HeiG], *Handbuch für rassische Kommunikationen S-3-KIMdelta* [Jesch], *Das Heiltätige Kraut – Wie man es findet und bereitet* [HoHe], *Türme des Irgendwo* (Buch) [BraDi], *Schöner Sterben* (Zeitschrift), *Mutation und Hühnerhaltung* [Zie], *Ba* (Zeitung über die Erde/Ba) [LaPla].

Handelt es sich um alte fiktive wissenschaftliche Werke, so treten lateinische Fremdwörter auf: *Das Arcanum* (Buch) [HoHe], *Lex Salica* (alte mönch. Handschrift) [Hei], *Encyclopedia Magica* (Zaubernachschlagewerk) [WiKö]. Bei einem Beispiel handelt es sich um lateinisch angelehnte Kunstwörter, *Empir Nillumen* (Zauberbuch) [Vlc]. Eine wissenschaftliche Zeitschrift der Zukunft heißt *Review of Extraterrestrial History* [ZinA] und lässt mit den Anglizismen die Vorreiterrolle der USA in Wissenschaft und Technik anklingen.

Die Zeitschrift *exakt* [Puk] hat ein plakativ wirkendes Adjektiv als Namen. *Oszillator* [Hei] (Zeitung) ist ebenfalls ein bereits bestehendes Lexem. Bei *Elfenstolz* [HeiSt], dem Namen eines Onlinemagazins, handelt es sich um ein Kompositum. Auch *Plastinauten* [Puk] (Film) ist ein Kompositum. *Plast* gibt es regional als freies Lexem, standardsprachlich zählt es zu den Konfixen wie auch *naut*.

Ein Gassenhauer heißt *In Dexter Nemrods Bette* [WiKö]. Baron Dexter Nemrod ist ein Großinquisitor aus den Bänden über die „Welt des Schwarzen Auges“. Bei *Daentze* [KneiLab] (Musikstück) dürfte es sich um eine Verfremdung von *Tänze* handeln. *Réjouissance* [KneiLab] heißt ein anderes Musikstück, das Wort ist französisch und bedeutet 'Fröhlichkeit'. Das Kunstwort *Wumps* [KneiLab] klingt ironisch-onomatopoetisch. Es ist der Name einer „Schmonzette“ mit dem Untertitel *Gott beißt gerade die anderen*. *Pudicitia* [Lor] ist eine Oper mit Obszönitäten, sie trägt, ebenfalls ironischerweise, den Namen der römischen Personifikation der Keuschheit. *Lapiscarneol* [KneiSe] bezeichnet ein Musikstück. Es ist ein Kompositum mit den Elementen *Lapis* (ein blauer Stein, auch *Lapislazuli*) und *Carneol* (Mineral). Auch *Seminolasong* [KneiSe] ist ein Kompositum, allerdings mit einem Kunstwort. Die *Orgie mit Meika* [Schä] bezieht sich auf ein künstliches sexuelles Erlebnis, *Meika* ist ein Mädchenname.

Neben den sprechenden Namen für Bücher und Zeitschriften, die eher

²⁸ Der gesamte Buchtitel ist in Großbuchstaben geschrieben, darum ist die Schreibweise von ÜLG-Flug nur vermutet. Aus dem Text ergibt sich die wahrscheinliche Langform *Überlichtgeschwindigkeitsflug*.

neutral und nichtssagend klingen oder aufgrund der Wahl der Fremdsprache den Anschein von seriöser bzw. eher fortschrittlicher Wissenschaftlichkeit erwecken, wählt vor allem Kneifel [KneiLab, KneiSe] für seine Werke lautlich wirkende, assoziationssteuernde Namen, die Signalwirkung haben und stilistisch bedeutsam sind. Der Kunstwortanteil in diesem Wortschatzbereich ist gering.

5 Nicht menschliche Lebewesen

5.1 Spezies

5.1.1 Flora

Viele Pflanzenarten tragen Namen, die als Komposita aus Lexemen der deutschen Sprache zusammengesetzt sind, vgl. *Blasenkraut* [ScheLes], *Farnwein* [KneiSe], *Überkoralle* [KneiLab], *Glattnarzisse*, *Kalttulpen* [BraMo1], *Windorchideen*, *Pollenrosen* [BraMo2]. Brandhorst ist in dieser Hinsicht besonders produktiv. Diese Beispiele sind nur exemplarisch aufgeführt. Längere Formen, die ansprechende Bilder vermitteln, sind *Tausendblütenorchidee*, *Lichtjuwelengkraut* oder *Augenöffnerblume* [EschKel].

Häufig treten Zusammensetzungen mit einem Kunstwort und einem Lexem in der Position des Grundwortes auf. Damit wird das Verständnis gesichert und gleichzeitig über das Kunstwort fremdartiges, außerirdisches Flair vermittelt: *Manesi-Pflanzen* [ScheLes], *Madragora-Alraune*²⁹, *Mirtillen-Meerrettich*, *Kynospastos-Alraune* [MiMin], *Taikibeere*, *Lanzettlaub*, *Chirribaum*, *Mooganipflanze* [EW], *Ilmenblätter*, *Wirselkraut* [HoHe], *Alcarra-büsche*, *Galsordblumen* [KneiSe], *Dondorasträucher*, *Jaron-Baum*, *Baru-Rohr*, *Trierni-Körner*, *Mersi-Getreide*, *Yondon-Strauch* [ZinB]. Ähnlich wirkt *Jorubabeere* [Pesch]. Bei *Yoruba/Joruba* handelt es sich jedoch nicht um ein Kunstwort, sondern um einen existierenden Völkernamen.

Aglaophotis [MiMin] ist zusammengesetzt aus zwei griechischen Wurzeln mit der Fuge o, 'Glanz' und 'Licht', als Bezeichnung für die Blaue Blume, „von deren geheimnisvollem Leuchten Romantiker und Dichter schwärmten“ [MiMin: 299].

Diabolina [BraPla] ist der Name einer bösen Pflanze. Das Konfix *diabol* wird ergänzt um *ina*. Es ist kein produktives Suffix im Deutschen. Das Wort ist aber in einer Reihe mit Feminina wie *Ballerina*, *Signorina* oder auch *Katharina* zu sehen und kann daher als Pseudosuffix verstanden werden. Letztendlich ist aber die Entstehungsweise bzw. die morphologische Struktur weniger wichtig als die Gesamtwirkung „etwas Übles, Weibliches“.

²⁹ Tatsächlich ist die Alraune der Wurzelstock der Mandragora.

Reine Kunstwörter als Pflanzennamen gibt es auch: *Auggorah* [EW], *Iferte* [KlPhai], *Giltschis*, *Karchas* [Jesch], *Ro-Wa*, *Boffs* [LaPla], *Dhangiri*, *Targo*, *Jarone*, *Skrot*, *Vedralia* [ZinB]. Diese Kunstwörter benötigen den Kontext, um verstanden zu werden. In der Regel sind die Pflanzenbezeichnungen eingliedrig, aber eine Ausnahme fällt auf: „Sheard blieb vor einem Blumenladen stehen, suchte eine langstielige dunkelrote *thartan shel dakot* aus, die kostbarste Blume, die man auf Samarkand züchtete“ [KneiLab: 126]. Die mehrgliedrige Form betont den Wert dieser Blume, gleichzeitig manifestiert sich das Exotische durch die Kunstwörter.

Zwei Bezeichnungen stehen in einem Beziehungszusammenhang: die *Jarone* ist die Frucht des *Jaron*-Baumes. Hier könnte das *e* als Pseudosuffix verstanden werden.

5.1.2 Fauna

In diesem Wortschatzbereich gibt es wesentlich mehr Beispiele als bei den Pflanzennamen. Und auch bei den verschiedenen Tierarten sind die Namen sehr oft aus zwei, manchmal auch mehr Basen zusammengesetzt, um nur einige zu nennen: *Wolfsmaden* [Jesch], *Panzerochsen*, *Diamantenläuse*, *Apfelpferd* [Sterz], *Wanderkrake* [FraKo], *Goldhase*, *Regenbogenreiherr*, *Würgfalke* [KneiSe], *Opalschildkröten* [KneiLab], *Luftthui* [BraMo1], *Fließfresser* [BraMo2], *Schwebmanta* [BraScha], *Obsidianlöwe/Steinlöwe* [MeySt], *Schattenhunde* [Pesch], *Hornschrecken* [KneiAt], *Grundschleimer*, *Wassersegler* [EschKel], *Knorzkröte* [Hass], *Schlammwühler* [AnWe], *Echodämon* [MoeRei]. Daneben treten auch andere Formen auf. Ein Kompositum mit Wortgruppe ist *Langhalseidechse* [DarUn]. *Schwebende* [BraMo2] ist eine Konversion. Bei *Zweigfüßler* [PR2] und *Schlammstachler* [EschKel] handelt es sich um Zusammenbildungen. Der *marsianische Polwolf* [KneiSe] schließlich ist ein Wortgruppenlexem. Diese durchsichtigen, meist sprechenden Begriffe evozieren Bilder von Gefahr, Schönheit oder Andersartigkeit.

Ein Kompositum, *S-Sieben* [KneiAt], klingt formelartig, es bezeichnet einen Stigmavirenstamm. Beispiele für weitere Wortbildungsarten sind *Rotpüschel* [HoHe], das nur als Possessivkompositum gewertet werden kann. *Riesenalp*, der Name einer gutmütigen, intelligente Vogelart [FelElf] ist eine Präfixoidbildung. *Halsine* [Hass] ist eine Ableitung, ebenso *Giftstachler*, *Stelzer* [BraMo2]. *Kriecher*, *Segler*, *Kleber* [BraMo2] sind Ableitungen bzw. bedeutungsveränderte komplexe Lexeme. In diesem Text bilden die Formen auf *-(l)er* eine relativ große Gruppe (*Fließfresser*, *Zweigfüßler*, *Giftstachler*, *Kriecher*, *Segler*, *Kleber*, *Stelzer*), die Bildungsweisen unterscheiden sich, so dass Gestaltwirkungen entstehen, bei den Pflanzen- wie bei den Personenbenennungen (vgl. auch z.B. *Stülpträger*,

Weitspürer, Ernter, Sammler, Teiler, Fürsorger, Visuellträumer, Bittstimmächtiger [BraMo2] sowie den Abschnitt 5.2 über nicht offizielle Zusammen-schlüsse von Lebewesen). Die Metapher *Nachtwind* [HoHe] ist der Namen einer schwarzfarbene Vogelart, die nur bei Dunkelheit jagt.

Bei einigen Komposita und der Präfixoidbildung *Riesenglumh* [Eschel] sind die Erstglieder oder Zweitglieder Kunstwörter, vgl. *Sumpfrateln*, *Flußrodden* [EW], *Epischura-Krebs* [MiMin], *Wubbelfrosch*, *Lust-Gonchris* [Hass], *Vrodkrähen* [Vlc], *Murinder* [BraPla], *Temelin-Adler* [FelMa], *Carebkatze* [GlaeSk], *Prekha-Büffel* [BraDü], *Nöffenwurm* [Vlc].

Einige Namen setzen sich aus einem Zweitglied mit Referenz auf ein Tier und einem etablierten Namen bzw. Appellativ ohne Bezug auf das Tier zusammen, *Aylesburyente* [PR49], *Karenherden* [HoHe], *Kitharakaiman*, *Zephyrkentaur*, *Zimbalzikade* [KneiSe]. *Kristalldrusen* [FraKo] hat nichts mit der Religionsgemeinschaft der Drusen zu tun. Genau wie mit Kunstwörtern kann so ein fremdartiges Flair verstärkt werden.

Megamorphos [KneiSe] besteht aus Präfix und Konfix. In seinem Text von 1919 bildet Sterzinger Latinismen, *canis acactilis* für einen exkrementlosen Hund und *equus deferens malum* für ein Pferd, das reale Äpfel ausscheidet [Sterz]. Der leicht verfremdete Name *Stygmaviren* [KneiAt] klingt ebenfalls wissenschaftlich-seriös. Er ist zusammen mit den existierenden *Hymenopteren* aufgeführt. Der *Lust-Gonchris* steht eine wissenschaftliche, da lateinisch wirkende „Übersetzung“ zur Seite, *philedogongorix plastosomus glaucus* [Hass], sowie der Name, den ihr die Eingeborenen geben: *Gnnchgnrrs* [Hass]. Von Hasselblatt stammen noch weitere äußerst ungewöhnliche Bildungen. Meist lassen sie die eine oder andere deutsche Wurzel erkennen, ergänzt durch deutsche Affixe und Kunstwörter, die insgesamt eine klangspielerische Wirkung haben oder bizarr klingen: *Schrumpfhumpeljodler*, *Kuschelhuscher*, *Hampelgrimuffe*, *Ächzhobelfrunk*, *Klaffmösenzögler*, *Schnappfummelprimse*, *Kurzwurzwurzelpurzler*, *Schluchzfuchzer* [Hass]. Eine genauso wenig reguläre Bildung ist *Astrofant* [KneiLab], sie besteht aus einem Konfix und aus einem Wortteil, der aber offenbar (laut Google/Elke Donalies, pers. Kom.) doch produktiv für Neubildungen verwendet wird. *Slepper* [FraKo] ist niederdeutsch und bezeichnet im Text behufte Vierbeiner mit schlankem Leib, die an Pferde erinnern. Eine Assoziation mit *schleppen* stellt sich schnell ein. *Taitai* [BraDi] heißen wenige Zentimeter große, fliegende Geschöpfe. Der Name beruht auf Reduplikation und ist gleichzeitig ein Kunstwort.

Viele Beispiele sind reine Kunstwörter: *marathlindim* in der Elbensprache, „übersetzt“ als *Rösser des Morgens* [Pesch], das *Drung* [KneiAt], *Hituh* (auf Isan), *Nasrillog*, *Klapoh* [EW], S-IV, S-V, S-VI (*Stygmavirenstämme*) [KneiAt], *Neopard* [KneiSe], das nach *Leopard* klingt und auch ein Raubtier bezeichnet, *Quurmp* [Hass], *Turnuran* (pferdeartig), *Chotak* (gefährlich),

Siteniri (vogelähnlich, bunt), *Avarin* (großer, majestätischer, vernunftbegabter Vogel), *Londri* (rehartig), *Zigurzi* (kleines Reptil), *Mernin* (kleines Säugetier), *Sigalli* (Fisch) [ZinB], *Prekhae* (sg. *Prekha*)/*Prekha*-Büffel (zehn Beine), *Urui* (Flugrochen, Boten des Unheils), *Takre* (schwanenhafte Wesen, ziehen Luftboote), *Limoniidea* [BraDü], *Noadi* (Fluginsekten) [BraDi], *Binahough* (auch als Monster und Ungeheuer bezeichnet, das auf der Seite der Gegner kämpft), *Quarline* (schöne, aber gefährliche Raubtiere mit niederer Form von Intelligenz) [FelElf], *Bulsak* (sg., böses, vogelartiges Geschöpf) [FelMa], *Mantikore* [HoHe], *Chokr* (große, flinke Bergkatze), *Vrods/Vrodkrähen* [Vlc]. Diese böartigen Vögel tragen ihren Name wegen des Gekrächzes. Außerdem gehört hierher auch das bereits erwähnte *Gnnchgnrrs*.

Auf Appellativa oder auf etablierte Namen zurückzuführende Benennungen sind beispielsweise *Schöps* [Meyr], *Tantra* [KneiAt], *Varae* (sg. *Vara*) [BraDü]. *Tian* [BraScha] ist der Name eines chinesischen Gottes. *Jacaranda* [KneiSe] ist tatsächlich eine Pflanze. *Liss* [BraDü], im Text eine vogelähnliche Tierart mit Schnabel, die zirpt, was zur Wahl des häufig klangsymbolisch genutzten *i* passt, ist ein etablierter Name. *Lis* [LaPla] ist bei Laßwitz eine Spinnenart. Das Wort gibt es als Kurzform zu *Elisabeth*. *Mantas* [BraPla] sind im Text Raubvögel mit Fell.

Zusammengefasst lassen die Namen für die verschiedenen Tierarten ein äußerst vielseitiges Gemisch an Bildungsweisen erkennen.

5.1.3 Menschenähnliche, vernunftbegabte Wesen

Die verschiedenen Arten und Gattungen von Lebewesen in diesem Kapitel umfassen neben stark menschenähnlichen Wesen auch Insektoide, Reptiloide, lebende Schwerter, lebende Berge und ähnlich seltsame Geschöpfe. Ausgeschlossen werden Tiere, die zwar sprechen und vernunftbegabt agieren, aber klar als Tier dargestellt sind, weil sie beispielsweise als Ziege oder Schlange bezeichnet werden. Die Namen sind in der Regel im Plural aufgeführt. Wenn sie im Text nur im Singular auftreten, wurde diese Form übernommen. Da zumeist der Numerus eindeutig ist, entweder aufgrund der Endung oder weil sich beide Formen decken, wird nur in Zweifelsfällen die Singularform gekennzeichnet.

Kennern der Genres stehen einige charakteristische Begriffe zur Verfügung, die auch in den behandelten Texten auftreten. Verbreitete Bezeichnungen englischen Ursprungs aus Fantasy-Romanen sind *Oger*, *Goblins* [HoHe], *Orcs*, *Hobgoblins* [HHScha], aus Texten des Horror auch *Critter* [HeiSt]. Sie werden hier nicht weiter behandelt.

In diesem Kapitel gibt es diverse Komposita: *Mausbiber* (/Ilt) [PR1], *Fantanleute* [PR2], *Schattenelben*, *Dunkelbelben*, *Sumpfvolk* [Pesch], *IV-Vecorat*,

Planchet-Vecorat [KneiAt], *Traumflüsterer* (grobschlächtiges Wesen; *Flüsterer* ist lexikalisiert) [FelElf], *Albengorm* (böses Scheusal), *Waldalben* [GlaeSk], *Katzenvolk* [WieHö], *Sternreisende*, *Traumgänger*, *Bodengefesselte*, *Finstermänner* [BraScha], *Dominolegerin* [BraMo2], *Königstrolche*, *Schwarz-zwerge/Zwergzyklopen* [Vlc], *Trollzackenbarbare* [WiKö], *Giftgeist*, *Leichenfresser*, *Messerklauen-Wannabes*, *Luftelementar* [HeiSt], *Orkland-Riesen* [HoHe]. Bei *Luftelementar* tritt ein Adjektiv als Kopf des Substantivkompositums auf.

Drei Beispiele, *IV-Vecorat*, *Planchet-Vecorat* und *Fantanleute*, weisen Kunstwortanteile auf. *Kynopode* (hündischer Zentaur) [BemGö] besteht aus zwei Konfixen.

Wortgruppenlexeme sind selten: *Alte Rasse*, *Jünger der Letzten Nacht* (/Cra'thal) [HGar], *Großes Volk* (Bezeichnung der Ffolk-Leute für Menschen), *Dunkle Brüder* (/Dunkel elben/die Dunklen, böse) [Pesch], *Lebendes Schwert* [ZinB], *Ewige Kämpfer* [MeySt], *homo homunculus/homo sapiens homunculus* [Lor], *TYP 7481/s* (von Robotern entwickelter Mensch) [Now], *Wandernde Berge* [BraPla]. Die Zusammenbildung kommt zweimal vor (*Steinfließer* [EschKel], *Individualverformer/IV* [PR2, KneiAt]).

Einige Namen von Spezies sind Konversionen: *Überschwere* [KneiAt], *Temporale* [BraDi], *Toxischer* [HeiSt], *die Dunklen* (/Dunkel elben/Dunkle Brüder, böse) [Pesch], *Besäen* für ein Art Streitoger [HoHe]. Das letzte Beispiel ist allerdings nur mit einer gewissen Skepsis als von dem Verb *säen* abgeleitet interpretierbar.

Kurzwortbildungen sind genauso selten: *IV* (*Individualverformer*), *Tef-fies* (*Tefroder*) [KneiAt], *Tox* (*Toxischer*) [HeiSt].

Bereits existierende Appellativa bzw. Namen sind da schon eher vorhanden: *die Grünen* [EschKel], *Aras* [PR1], *Springer*, *Lemurer* (zu *Lemu*, einem untergegangenen Kontinent, etablierte Form *Lemuren*), *Kalfaktoren*, *Okefenokees* [PR49], *Elohim* (Elbengeschlecht) [Pesch], *Reisige* (Robotritter) [KneiLab], *Frogs* (extraterrestrisch) [KneiRau], *Blues*, *Hydra* (sg.), *Paddler* [KneiAt], *Plopp* (sg.), *Schuten*, *Thors* [Jesch], *Shacks* (gut, intelligent, nicht humanoid) [DarUn], *Achaz* (Echsenmenschen) [AlFla], *Leviathan* (sg., n.) [MeySt], *Vrai* (sg.) [BraPla], *Zen*, *Erste*, *Streiter/Soldat* (spezielle Züchtung, viel Muskeln, wenig Gehirn), *Mahr* (sehr böse und gefährlich, hässlich, fremdartig), *Xanthippe* (guter Drache) [BraScha], *Telquel*, *Qi*, *Kwai*, *Mru*, *Siren*, *Kimber* (sg., pl.) [BraDü], *Zirbel* (Baumwesen) [BemSt], *Yogas* [An-Rau], *Baks* [HHScha]. Das letzte Beispiel ist gleichzeitig ein Wortspiel mit engl. *Bug* 'Computervirus', denn diese Wesen treten in der virtuellen Welt eines Computerspiels auf, das sich in Auflösung befindet, und zwar in Gestalt von Alien-Monstern. Auch in [BraPla] bezeichnet das Wort eine gefährliche Kreatur, fungiert dort jedoch als Individuennamen. *Andros* [KneiLab] ist ein (normalerweise gerade nicht) frei verwendetes Konfix.

Gelegentlich werden Verwandtschaftbeziehungen über Lautähnlichkeiten dargestellt. Bei *Terri* (sg. 'Mensch') [BraDü] zu *Terra* wurde der Endlaut ausgetauscht. *Bate* [LaPla] ist die Bezeichnung der Marsbewohner für Menschen, zu *Ba* 'Erde'. *Nume* als Eigenbezeichnung der Marsbewohner tritt zu *Nu* für den Mars [LaPla]. *Angroschim* [HoHe] ist die Eigenbezeichnung der Zwerge, der Begriff wird zu ihrem Gott Angrosch gebildet. Bei diesen beiden Beispielen besteht die Möglichkeit einer Interpretation als Pseudosuffigierung. *Shenri* sind Eingeborene auf Shennendah [BraDü]. Die Folge *shen* tritt im Text nicht isoliert auf, so dass die Interpretation als Kunststamm nicht gerechtfertigt ist. Somit ist *Shenri* ein Kunstwort.

Psychostal [BraDü] (Mentalstabilisierer) ist eine Bildung aus Konfix und Kunstwortanteil. *Präbios* [PR49] und *Multimental* [BraScha] sind Präfigierungen. Das zweite Beispiel verwendet ein konvertiertes Adjektiv als Basis.

Die Menge der Ableitungen mit Suffixen ist relativ groß, da so die Beziehung zur Heimatwelt morphologisch hergestellt wird. *Akonen* ist zum Planeten Akon, was tatsächlich eine Handelsbezeichnung ist, gebildet. *Arkoniden* [PR1] besteht aus dem Kunstwort *Arkon* und dem griechischstämmigen Suffix *id(e)* (*-eides* 'gestaltig'), das Angehörige einer Ordnung etc. angibt. Es wird zwar standardsprachlich nicht produktiv verwendet, kann aber als fachsprachlich gelten. Weitere Beispiele sind *Ferronen* (von Ferrol) und *Topsider* (von Topsid) [PR2]. Viele Namen werden auf diese Weise von Planetenbezeichnungen abgeleitet, die Endungen sind neben *-er* auch *-aner*, *-ter*, *-ne(n)*, *-ier*, selten *-ese*, *-t*, *-id(e)*: *Ertruser*, *Taimoner*, *Opronner*, *Siganesen* (kleines, gutes Volk auf Siga) [PR49], *Isaner* [EW], *Jombuuraner*, *Telekianer* (zu *Telekis Stern*, *Teleki* ist ein realer Name) [EschKel], *Lepsoter* (vom Planeten Lepso), *Epsaler* (auf Epsal), *Haluter* (auf Haluta), *Gataser* (auf Gatas), *Plophoser* (auf Plophos) [KneiAt], *Junonen* (auf Juno) [ScheBäu], *Ceresianer*, *Erdianer* [ScheZa], *Herkulaner*, *Sirianer*, *Capellaner*, *Boraner* [FraKo], *Venusier* [KneiSe], *Arkturianer* [Cun], *Atlantiden* [Miel], *Orandaner* [ZinB], *Tschuraner* (zu Tschurat) [BraDü], *Martier* [LaPla], *Pallasianer* (zu Palas), *Quikkoianer* (zu Quikko) [ScheLes]. Erwähnenswert ist die Konsonantensubstitution von *Ferrol* zu *Ferronen*, von *Tschurat* zu *Tschuraner* und von *Mars* zu *Martier*.

Es kommen auch einige Beispiele vor, bei denen der von der Endung abgetrennte Wortrest nicht isoliert als Kunstwort, z.B. als Name eines Planeten, existiert (*Mauriden*) [Fran], *Idonen* (schwebende Wesen auf Neptunmond) [LaßNe], *Ongennen* [KlPhai]). Weitere Ableitungen sind *Memorianen* (Gewebeklumpen, die Informionen enthalten und als Zusatz zum Gehirn getragen werden) [BraDü], *Alphaten* (Klone, Versuchsmuster mit dem Kennbuchstaben Alpha) [Lor] und *Laurer* [BraPla]. Die Ableitung markiert hier jedoch keine Herkunftsbeziehung.

Griechische Fremdwörter stammen von [FraKo]: *Zepheide* (auf Cassia), *Kepheide* (rehartig, eher schön, vernunftbegabt), *Perseide* (schneckenartig, hässlich, vernunftbegabt). Die Formen sind Ableitungen von Namen durch *-ide*. *Cepheus/Kepheus* heißt ein Königs bzw. Stern, *Perseus* ist ebenfalls ein Name. *Gaid* (sg.) [KneiAt] ist ursprünglich altfriesisch ('Lanze'), ob dies dem Autor bekannt war, ist allerdings fraglich.

Viele Namen von Spezies sind reine Kunstwörter, *Uleb*, gleichzeitig der Name des Heimatplaneten, *Ilts* (/Mausbiber), *Cappin/s*³⁰, *Gurrads* (mit prächtiger Mähne), *Gohks* (eichhörnchenähnlich) [PR49], *Man-lht* (m., sg., böse Chimäre), *Hchra-Kii* (sg., böse) [HHGrei], *Baarl* (sg., n., böse), *Cra'thal* (/Jünger der Letzten Nacht) [HGar], *Ffolk* (kleines Volk, mit Verfremdungseffekt), *Eloai* (Eigenbezeichnung der Elben 'die Erweckten'), *Bolgs/Bolks/Bollocks* (böse), *belegim* (Elbensprache) [Pesch], *Shanthay* [KneiLab], *Gunradi*, *Waijanti* [EschKel], *Mooffs*, *Dolans*, *Vecorat*, *Maahks*, *Báalol* (sg.) [KneiAt], *Kantaki* (insektoid), *Taruf* (humanoid), *Akuhaschi*, *La-Kimesch*, *Horgh*, *Feyn*, *Xurr*, *Eterne* (/Temporale, mit Verfremdungseffekt), *Mantai*, *Gannan* (golemartig), *Kariha*, *Kuakah* (Ureinwohner von Kabäa), *Quinqu*, *Pintaran*, *Grekki* (zart, halbdurchsichtig, fragil) [BraDi], *Yrr* (fremde, unbekannte Lebensform, *Golyten* [FraKo], *Accalauries* (nicht humanoid, Eigenbezeichnung *Shacks*), *Xurchs* [AnWe], *Utulu* (sg., Waldmensch) [AlFla], *Lilim* (Bewohner der Hölle, benannt nach Kindern von Lilith und scheußlichen Kreaturen) [MeySt], *Cha-Gurrlinen* (pl. *-e/-en*) [FelElf], *Tonak* (der Name der menschlichen Verbündeten in der Sprache der *Cha-Gurrlinen*) [FelMa], *Shyr* (böse), *Augaran*, *Sheirit* (klein), *Grar/Gra* (böse, hässliche Gefahrenbringer) [BraPla], *Amash*, *Isyhr*, *Tranq*, *Hrhan*, *Khyi*, *Aymya*, *Thryh* (insektoid), *Ahrjaii* (böse, extrem gefährlich), *Khandia*, *Kii'hm* (humanoid, freundlich), *Dramax*, *Mermeth* [BraScha], *Chirian*, *Ktalit* (kleiner Gnom, verschrumpeltes Gesicht, schrille, hohe Stimme), *Garanwi*, *Tschaleen/Tschalen*, *Ziripoth*, *Trantelac*, *Quilri*, *Kel*, das bereits erwähnte *Shenri* (Eingeborene auf Shennendah), *Djindjac* (zwergenhaft) [BraDü], *Xandor* (unbest. Artikel, Schreckenswesen) [Vlc], *Marut-Shakot* (Dämonenart), *Heshthot/i* (beide Formen als sg. verwendet, Dämonenart) [WiKö], *Ghul* (böse), *Barghests* [HeiSt], *Korogai* [HoHe].

Häufig gibt es zusätzlich zu den Namen keine näheren Informationen über die Referenten. Typisch sind Stellen wie: „Die kleinen dunklen Punkte, die man gelegentlich am Boden erblickte, waren mit Sicherheit Wachpersonal der Hanse Sec., das mit seinen abgerichteten *Barghests* seine Runden drehte. Von ‚Big Willy‘ kam man meistens nur tot raus.“ [HeiSt]. Was genau diese *Barghests* sind, bleibt offen. Der Begriff kommt nur ein einziges Mal im Buch vor und soll an dieser Stelle die Gefährlich-

³⁰ Es treten beide Pluralvarianten auf.

keit der Situation unterstreichen. Das dürfte auch der Grund sein, warum keine hellen Vokale für das Kunstwort gewählt wurden.

5.2 Gruppierungen

Bei den verschiedenen staatlichen und wirtschaftlichen Einrichtungen, Staaten, Verbänden, Behörden, Agenturen, Firmen etc. fällt zunächst auf, dass einige wie Buchstabenkurzwörter aussehen, ohne jedoch unbedingt eine parallele Langform im Text selbst aufzuweisen (GSD (Behörde), T.R.A.V. (Behörde) [KneiRau]). Somit können sie als Kunstwörter eingestuft werden. Da diese Beispiele jedoch aus einem größeren Romanzyklus stammen, muss die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, dass es eine Langform in einem der anderen Romane gibt. Im Zusammenhang mit den Buchstabenwörtern sei auf AFU [FraSta] hingewiesen, das speziell für bestimmte Assoziationen gestaltet wurde. Ein Werbefachmann berät einen Politiker bei der Namensfindung für eine Partei. Zunächst denkt er sich AFU aus. Die dunklen Vokale sollen positiv klingen. Dazu bildet er die Langform *Autonome Friedensunion* [FraSta: 85ff.]. Da hier die Entstehungsrichtung von Kurz- zu Langform ist, gilt AFU als Kunstwort.

Zum überwiegenden Teil handelt es sich in diesem Wortschatzbereich um Wortgruppenlexeme und Komposita, die gern durch Buchstabenwörter abgekürzt erscheinen: *Ferroplastics Limited*, *Großes Imperium*, *Dritte Macht* [PR1], *General Cosmic Company Ltd./GCC* [PR2], *Solar TV*, *Erste Schwingungsmacht*, *International-Intelligence-Agency/IIA*, *Carsualscher Bund*, *ZGU/Zentralgalaktische Union*, *Asiatische Föderation*, *Galaktische Föderation Normon* (zu Sonne Normon) [PR49], *Laguna Loyola (Institut)* [KneiLab], *Zwölf-Sterne-Bund* [MiMin], *Glyndebourne Art Trust* [MiSer], *Johnson Space Center*, *NRO/National Reconnaissance Office*, *NSA/National Security Agency* [KIPhai], *SolAb (Solare Abwehr)*, *Xenobiologische Fakultät zu Tahun*, *Bankhaus Fracowitz*, *United Stars Organisation/USO*, *Pionier Overdrive Ltd* [KneiAt], *Arkanado-Kartell* [BraDi], *Kaiserlich Garethische Informations-Agentur/KGIA*, *Maraskan-Abteilung* (Agentennetz, benannt nach der Insel Maraskan) [HoHe], *Internationale Akademie*, *Biologische Gesellschaft* [Lor], *Museum für veraltete Kunstphantasie* [ScheLes], *Armada-Waffen-Werke*, *Dynamit GmbH*, *Leitbild GmbH*, *Elektroherd AG*, *Vereinigtes Armierungs- und Sprengstoffwerk*, *Europäischer Bund*, *Geheime Weiße Liga*, *Humanistische Union/HUMU*, *Hilderhall (Atomzentrum)* [FraSta], *Balneologische Erlebniswelt*, *Gershwin-Academy*, *Halcon-Verlag*, *Verlag Afm Fshan*, *Interstar (Filmgesellschaft)* [KneiSe], *Springfield (Firma)* [DarNo], *Institut für Sinnliche Wahrnehmung*, *StaPo (Staatspolizei)* [Schä], *Radio Eisfreies Grönland* [Zie], *Staatsamt für Computerfragen/SafCF* [Eise], *Institut für biologisches Zukunftsforschung* [HeiG], *Yukawa-Institut* [FraKy], *Renchtäler Winzergenossenschaft*, *Multiplast*

AG, Industriedienst GmbH, Plastoform AG, Orden vom Kostbaren Blut [Puk], Historisches Forschungszentrum Oranda/HFO [ZinA], Föderation der Vereinigten Planeten [WieHö], Institut für Hybridisierung, Universale Kirche [BraScha], Kaiserlich Garethische Informations-Agentur [WiKö], Deutschnationale Partei/DNP, LKA Badisch-Pfalz, Nationale Aktion/NA, Elven Liberation Front/ELF, Anti-ELF, Unabhängige Sozialistische Partei Deutschlands/USPD, Anarchosyndikalistische Union/ASU, Europäische Sozialdemokratische Partei/ESP, Anders Ausflüge GmbH, InfoNetworks, AG Chemie/AGC/Beiersdorf, Proteus Konzern, Bremer Vulkan Werft, Medical Holotech Bremen, Atztechnology, OppinionCom, Hanse Sec., Antique Enterprises [HeiSt], Homöostatischer Service [Hei], New Human Design/NHD, Valdorian-Unternehmensgruppe, Kinta Enterprises [BraDi], TAS-Company [Now], ExÖko [Hei], Tour Futur, Holiday World [Arm], Cayman Investment Ltd. [Ame]. Bei Syncolor [FraSta] ist *syn* als Konfix interpretierbar. Dafür spräche die Selbständigkeit als Präposition im Griechischen. Im Deutschen tritt es jedoch bisher nur am Anfang von Fremdwörtern auf.

In vielen der Namen kommen Eigennamen, Kunstwörter und Fremdwörter vor. Namen oder Fremdwörter allein wie *Springfield* oder *Hilderhall* sind sehr selten.

Kunstwörter sind ebenfalls kaum vertreten, vgl. GSD (Behörde), T.R.A.V. (Behörde) [KneiRau], AFU (Partei) [FraSta], ÖPNV (Verkehrsbetriebe), IFMU (Firma), DeMeKo (Medienkonzern) [HeiSt]. Die übrigen weisen Pseudomorpheme auf, z.B. *Texta* [FraSta] (eine Maschinenstrickelei). *Transnorma* (Institut für Sinnliche Wahrnehmung) [Schä] mit dem Pseudomorphem *-a* könnte mit „jenseits der normalen Wahrnehmung“ assoziiert werden. *Computron* [HHScha] verbindet das Konfix *compu* mit *tron*, das gern für Markennamen in der Computerindustrie verwendet wird (Fleischer/Barz 1995: 68). Da es keinen Morphemstatus im Deutschen hat, wird es als Pseudosuffix eingestuft, obwohl eine Entwicklung zum Konfix nicht auszuschließen ist. Auch dieser Name ist somit ein Kunstwort, ebenso *Chemoprop* und *Lizensintorg*, beides [Puk], und *Drakensys* [HeiSt]. Solche diese Beispiele lassen zwar Wortwurzeln erkennen, sind aber durch Kunstwortanteile ergänzt und darum weder zu Ableitungen, Komposita, Kontaminationen oder Kurzwörtern zu zählen.

Andere Gruppierungen, bei denen es sich offenbar nicht um staatlich anerkannte Parteien handelt, ahmen deren Namengebung nach, z.B. *Befreiungsarmee Neues Bayern/BANBAY*, *KBB (Kampfbund Bayern)*, *Braune Armee Süd/BRAS* [Zau]. Hierher gehört auch das Kunstwort *TRAFB* [Zau], das ebenfalls einen Kampfbund benennt.

Inoffizielle, nicht institutionalisierte Gruppen von Lebewesen sind weiterhin verschiedene Gruppierungen wie kriegerrische, politische, berufliche oder ideell motivierte Gemeinschaften, z.B. Sekten, Sportvereine,

Gangs, Clubs, Musikbands usw., sowie Völker, Stämme, Familien. Häufig wird der Grund für den Zusammenschluss nicht klar. Es bleibt offen, ob sie beruflich oder genetisch verbunden sind, wenn nicht Hinweise durch morphologische Konstituenten wie *Ring*, *Clan* gegeben sind.

Einige der Namen sind real existierende Appellativa bzw. Namen, vgl. *Illuminaten*, *Immergrüne*, *Raskolniki*, *Starowjery*, *Molokany*, *Skopzy* [MiMin], *Uhrbauer*, *Hegelianer*, *Huxleys* [MiSer], *Sezessionisten* [Zie], *Egg-heads*, *Rocketts* [FraKy], *Åskulaps* (Heiler) [BraPla], *Akolythen* [WieHö], *Falken* (Mannschaft) [WiKö], *Klabautermänner* (Piratengruppe), *Chipheads*, *Stooges* (Musikband) [HeiSt], *Sentenza* (it. 'Urteil', Name einer Verbrecherorganisation) [KneiAt], *Sichas* (hebr.; hier: Gebirgsstamm auf Ferrol) [PR2].

Teilweise treten Wortgruppenlexeme auf, vgl. *Ultimates Konklave*, *Großes Konklave*, *Grünes Syndikat* [KneiAt].

Komposita kommen häufiger vor, auch mit Kunstwortanteil: *Thunderbolt-Team* (/Thunderbolts), *Nandor-Klan* [PR49], *Schlitzer-Clan* (/Schlitzer, Orc-Stamm) [HHScha], *Meergrassammler*, *Weltwanderer* (beides Jombuuraner) [EschKel], *Dagor-Freunde*, *Spoctra-Tefroder*, *Mivado-Ring/Mivado/Movado-Ring*³¹, *Spoctara-Verbrechergruppe/Spoctara*, *Sirbis-Wyk-Konklave* [KneiAt], *Armada-Leute* (Leute der Armada-Waffen-Werke) [FraSta], *Großwallstadt-Mucker* (Catchball-Verein) [Schä], *Zartmann* [BraPla], *Nordmänner*, *Tempeltal-Leute* [WieHö], *Beutereiter*, *Schlammbeißer*, *Blutaxtleute*, *Bergdachse*, *Steppenreiter*, *Reiterjunker* [BemSt], *Steinmann* [Vlc], *Greenwar* (Terroristen, Abspaltung von Greenpeace) [HeiSt]. Neben diesen Determinativkomposita gibt es Possessivkomposita (*Karpfenköpfe* [BemSt], *Lederhäute*, *Jombuuraner* [EschKel]) und ein Kompositum mit einer Wortgruppe (*Dunkelzeitjünger/Karakki*, böse Sekte [BraPla]). Die Zusammenrückung ist ebenfalls nur einmal vertreten (*Tunix* [MiMin]).

Die Zusammenbildung kommt nur bei Brandhorst vor (*Planktonlokalisierer* [BraMo1]). *Probitter* und *Contrabitter* im gleichen Buch sind möglicherweise auch als Ableitungen interpretierbar. Wesentlich ist jedoch, dass Brandhorst in vielen seiner Bücher mehr oder weniger komplexe Namen auf -er bildet, so dass hier die Zielgestalt im Vordergrund steht (vgl. *Probitter*, *Domestizierer*, *Kontakter*, *Contrabitter*, *Planktonlokalisierer*, *Kalber* [BraMo1] sowie den Abschnitt 5.1.2 über Benennungen von Fauna-Spezies).

Einige Namen für Gruppen sind Wortgruppenlexeme, die sprechend oder metaphorisch gebraucht werden: *Schwarze Magier* (/die Schwarzen) [HGar], *Graue Bullen* [MiMin], *Erste Menschheit* [KneiAt], *Neue Illuminaten* (Sekte), *Zirkel der Sieben* (/Säkulare), *Große Fünf* (Kantaki) [BraDi], *Neue Soldaten* [BraPla], *Club Terranischer Erzpatrioten*, *Vereinigung Ehemaliger*

³¹ In diesem Band treten wiederholt orthographische Inkonsistenzen auf.

Weltraumassiedler [Hei], Männliche Akademiker Mit Universitätsabschluß (/MAMUs), Futuribles Biomorphes (Arbeitsgruppe) [Ame], Dritte Honinger Eisenfaust [AlFl], Goldene Raben [WiKö], Cryin' Freeman (Musikband), Rote Korsaren (Piratengruppe), Störtebekers Erben (/Störtis), Tattoo und die Black Barons (Mainzer Stadtkriegermannschaft), Erleuchteter Zirkel [HeiSt].

Kurzwörter, da die Langform gegeben ist, sind: Schlitzer (Schlitzer-Clan, Orc-Stamm) [HHScha], Thunderbolts (Thunderbolt-Team) [PR49], MAMUs (Männliche Akademiker Mit Universitätsabschluß) [Ame], Grassammler (Meergrassammler) [EschKel], Störtis (Störtebekers Erben) [HeiSt]. Das letzte Beispiel ist zudem abgeleitet.

Säkulare [BraDi] ist eine Konversion. Bei Ultramontane [MinMin] findet gleichzeitig Konversion und Präfigierung statt. Damit sind wir bei den verschiedenen Möglichkeiten der Derivation angekommen.

Eine Ableitung von einem bereits vorhandenen Lexem ist die Präfigierung Neo-Normannen [MiSer], die von einem Eigennamen ist Intramuratori [Miel]. Die übrigen Derivate sind Suffigierungen. Von Lexemen abgeleitet sind Relaxer, Rosenkreuzer [MiMin], Glyndebourner, Darwiner, Mesmeristen, Pecuniaten, Elaboraten [MiSer], Streeters [Eise], Domestizierer, Kontakter, Kalber [BraMo1], Zwischenweltler, Innenweltler, Außenweltler [BraPla], Eislander, Unterweltler [Vlc]. Konziliat, der Name einer sektenähnlichen Gruppierung [BraDü], ist ein rein aus fremdsprachlichen Morphemen gebildetes Derivat. ESPer³² (Dedektei) [Pukallus] ist ebenfalls eine Ableitung, allerdings von einem Kurzwort.

Zahlreiche Namen sind aus einem Suffix und frei vorkommenden Kunstwörtern oder auch nur gebundenen Kunstwörtern zusammengesetzt, so dass ein Herkunftsverhältnis markiert wird: Takerer (auch take-risch), Ganjasen (auch ganjasisch, Titel Ganjo.), Dabrifaner (zu Dabrifa) [PR49], Tremonen (auch tremonisch) [HGar], Dagoristas (zu Dagor) [KneiAt], Olporterin (aus Olport) [HoHe], Thorwaler (aus Thorwal) [AlFl]/[WiKö], Tarether [WieHö], Ugalier (aus Ugalien) [Vlc], Darpatia (Mannschaft, zu Darpat bzw. Darpatien), Darpatianer (Spieler der Mannschaft), Tulamiden (auch Tulamidisch), Tobrier (zu Tobrien), Nivesen (auch Nivesin, nivesisch), [WiKö], Sarentiner (zum Elfenhaus Sarentin), Pomoryaner [HeiSt].

Natürlich treten daneben Namen auf, deren „Wortreste“ abzüglich des Suffixes nicht mehr im Text vorkommen: Garianer [HGar], Jänische [MiMin], Noioniten, Therbuniten (Orden) [HoHe], AFUisten [FraSta], Vendicatoren [BraDü], Lorvaner, Banithen, Tainnianer, Pasguten, Caer [Vlc], UCAS-

³² ESP ist ein fester Terminus in der Science Fiction-Literatur und stammt von *extrasensory perception* ('außersinnliche Wahrnehmung'). Er bezieht sich auf paranormale Fähigkeiten wie Gedankenlesen oder Kommunikation per Gedanken etc. In den Perry Rhodan-Romanen gibt es dazu das Verb *espern*.

ler [HeiSt]. Drei Beispiele zeigen einen Verfremdungseffekt: *Wohlseyn*, *Greenpeas* (freier Orden) [MiSer], *Osseas* (Freibeuter aus der Ostsee) [HeiSt]. Eine Gruppe von Namen für Orkstämme trägt eine einheitliche Endung, die daher als Pseudosuffix interpretierbar ist: *Zholochai*, *Olochtai*, *Ghorinchai*, *Tordochai* [HoHe]. Und schließlich kommen auch reine Kunstwörter vor: *Orbanaschols* [KneiAt], *Kalaleks*, *Beds* [LaPla], *Novadis* (Nomadenvolk), *Mokalash* (Orkstamm), *Drasdech* (Bezeichnung der Ork-Handwerker) [HoHe], *Ryats* (Lohnbauern), *Hobos* [Miel], *Nat* (Elfengeschlecht) [FelMa], *Dalriada* [GlaeSt], *Kyry*, *Caraii* (f., sg.), *Tessan*, *Karakki* (/Dunkelzeitjünger) [BraPla], *Lharn* (Sekte) [BraScha], *Telquel-Ri* (Meeresriesen) [BraDü], *Marn* (Nomaden) [Vlc], *Moha* (eingeborene Waldmenschen) [WiKö], *Sams* [HeiSt], *Condos Vasac/CV* (Verbrecherorganisation), *Ark'Alor* [KneiAt].

5.3 Individuen

5.3.1 Pflanzen

Namen von Pflanzenindividuen sind selten. Für Pflanzenverhältnisse sind das dann ausnahmslos halbwegs intelligente Wesen, die meist auch kommunizieren können und die daher einen eigenen Namen verdienen, vgl. die Komposita *Kolbenhof-Linde*, *Erpernburg-Buche*, *Balderschwang-Eibe* und das Wortgruppenlexem *Uhland-Ulme* zu *Hirsau*, alle [MiMin]. Es handelt sich jeweils um intelligente alte europäische Baumpatriarchen. [LaßNe] verwendet *Ebah* (intelligenter Efeu), *Harda*, *Schattende*, *Hedo*, *Bio*. In diesem Text von 1906 gebraucht Laßwitz für seine Pflanzen also verschiedene Kunstwörter als Namen neben dem (aus heutiger Sicht zumindest) Konfix *Bio* und der departizipialen Konversion *Schattende*. Das Verb *schatten* wird heute nur noch poetisch gebraucht.

5.3.2 Tiere

Unter den Namen für einzelne Tiere gibt es etablierte Lexeme bzw. Namen, in manchen Fällen kommt es zu Metaphern, *Hund*, Hund [MiMin] *Freund*, *Laufschnecke* [BraMo1], *Lapin*, Kaninchen [FraKo], *Wurzel*, schwarzer Spitz [Miel], *Rabe*, Pferd [AlFla], *Pfeil*, Falke [BemSt], *Myrtle*, Schaf [GlaeSt], *Tonkin*, Steppenpony [FelMa]. *Barka* [HoHe] ist ein Bär. *El tigre* [KneiSe] ist der Name der Orchideenjäger für den Neoparden, einem Raubtier. *Myra* [FraKo] heißt eine Wanderkrake in Gestalt eines Mädchens. *Pancho Sansa* [MoeRei] (Pferd) ist ein Wortspiel. Beide Wörter gibt es auch isoliert. Ein Hund trägt den Namen *Hundertschaft* [WiKö], weil er mit hundert Ratten gekämpft hat. *Bundeskanzler* ist der Name eines Hundes mit überwiegend Cockerspaniel-Vorfahren in einer SF-Geschichte, die

in der Gegenwart spielt [EschKe], hier ist wohl an eine lustig-ironische Wirkung gedacht. *Geduldiger Jäger* heißt ein Avarin, eine intelligente Vogelart [ZinB].

Einige Komposita und Wortgruppenlexeme sind metaphorisch gewählt, das Possessivkompositum *Eisfell* (Hund), dann *Sturmbräut* (Pferd), *Windspiel* (Pferd) [AlFla] *Morgenstern*, *Schwarzer Pfeil* (Reittiere, Turnurane), *Sohn des Windes*, *Sturmwind* (Avarine, intelligente Vögel) [ZinB] und nochmals einen *Morgenstern* für ein Pferd [BemSt].

Hans Bemann bildet in [BemSt] viele Possessivkomposita, die teils metaphorisch wirken: *Goldauge* (Kröte), *Weißfeder* (Falke), *Schneefuß* (Pferd), *Einhorn* (Ziegenbock), *Weißfleck* (Ziege), *Hinkfuß* (Ziege), *Schlepp-euter* (Ziege), *Nadelzahn* (Wiesel), *Weißfeder* (Dohle), *Blondschopf* (Pferd). Dort kommen auch Zusammenrückungen ganzer Sätze vor. *Der-mit-der-Schlange-spricht* (Maus), *Der-dem-Falken-weissagt* (Mäusejunge), *Den-die-Nymphe-küßt* (Mäuserich), *Der-die-Hoffnung-nicht-aufgibt* (Mäuserich) sind den besonderen Leistungen der Tiere entsprechend gewählt. Siebold (2000: 204) vermutet für solche in Anlehnung an agglutinierende Sprachen gebildete Namen eine Nähe zu Naturvölkern. Tatsächlich erinnern sie an Indianernamen. Vielleicht sollen sie auf den harmlosen, offenen Charakter dieser gleichzeitig auch sehr mutigen Mäuse hinweisen.

Kunstwörter sind das lautmalerische *Kroah* (Rabe) [HoHe], dann *Golgari* (Totenvogel) [HoHe], *Ujiko* (Pferd), *Tandrigo* (Pferd) [AlFla], *Brox* (Hund) [FelElf], *Kir* (Waran, Reittier) [BraPla], *Jalf* (Esel) [BemSt], *Rinkulla* (Schlange) [BemSt], *Chnoch* (Pferd) [Vlc], *Nardor* (Pferd) [Vlc], *Taizza* (Hundedame) [Vlc], *Xuradon* (/ *Sohn des Windes*, König der Avarine) [ZinB]. Solche Kunstwörter sind insgesamt eher selten. Dagegen treten in diesem Namenssektor viele sprechende Namen bzw. viele Komposita auf.

5.3.3 Übernatürliche Existenzen

Im Gegensatz zu den Namen für einzelne Tiere kommen bei den Benennungen übernatürlicher Wesen wie Dämonen und Geister auffällig viele Kunstwörter vor. Sie werden nun wieder nach Referentengruppen geordnet vorgestellt.

Dämonen

Dämonennamen sind ausschließlich Kunstwörter, abgesehen von den „Übersetzungen“: *Ch'tuon* (oberste Gottheit der schwarzen Magier) [HGar], *Altijar* (Herr der Ränke), *Satinav* (Herr der Zeit), *Laraan* (Liebesdämon), *Scraan*, *Eugalp* (ein nicht ganz so mächtiger Dämon), *Duglum/der Siebengehörnte*, *Arjunoor/Achtgehörnter* (schlangenförmig) [HoHe], *Heshthot*

[AlFla], *An-Rukhbar* [FeLElf], *Syhfandil* [FeLMa], *Xanada*, *Gruulx* [Vlc], *Blakharaz* (Erzdämon), *Xarfai/Belhalhar* (Erzdämon) [WiKö], *Yezariael* (guter, gehörnter Dämon) [HHGrei], *Xanada* (m.), *Gruulx* [Vlc].

Engel

In den Geschichten tritt nur ein Name, mit bekannten Einheiten gebildet, für einen gefallen Engel auf, *Luzifer Morgenstern* [MeySt].

Geister

Shanath [BraMo2] ist ein Kunstwort.

Gottdrachen/Drachen

Eine ungewöhnliche Kategorie ist der böse Gottdrache, der in zwei Büchern, die zu einem Zyklus gehören, auftritt. Sein Name ist einmal *Pyrdracor* [AlFla], einmal *Pyrdracor* [HoHe]. Vermutlich handelt es sich im ersten Fall um einen Schreibfehler, denn bei der zweiten Variante ist lat. *draco* 'Drache' erkennbar. Beide Versionen enthalten das Konfix *pyr*, gr. 'Feuer, Hitze, Fieber'. Sie lassen sich trotzdem morphologisch nicht restlos auflösen und werden daher als Kunstwörter kategorisiert.

Gottheiten

Manche Autoren setzen Dämonen und bösartige Gottheiten gleich. Beispielsweise ist ein anderer Name für den oben erwähnten Ch'tuon *Toter Gott* [HGar]. Solche sprechenden Namen in Form von Wortgruppenlexemen kommen noch zweimal vor: *Große Mutter* [Pesch] und *Gütige Göttin* [FeLElf]. Ein weiteres Wortgruppenlexem, allerdings mit Kunstwort, ist *Kleiner Nadomir* [Vlc]. Außerdem gibt es noch ein Kompositum, *Rattenkind* [HoHe].

Rur (außerhalb des Textes ein Flussname) [HoHe], *Sumu/s*, teilweise auch *Summs* (f.) [AlFla] und *Orkan* [BraDü] sind etablierte Lexeme. Die übrigen Götternamen sind Kunstwörter: *Écototo* [MiMin], *Flenna* (f.) [Jesch], *Gror*, *Tairach* (blutrünstiger Gott der Orks), *Satuaria* (Göttin der Hexen), *Ranagh* (der Orks), *Swafnir*³³ (der Seeleute) [HoHe, AlFla], *Kor* (der Söldner) [HoHe], *Shte* [BraMo2], *Eikla* [BraDü], *Lavoux* [Vlc], *Rastul-*

³³ Dieser Namen erinnert an *Fafnir* aus der nordischen Sagengeschichte. *Fafnir* wachte in Drachengestalt über den Goldschatz. Die Figur wurde dann auch von Wagner im *Ring des Nibelungen* verwendet. Der Name *Swafnir* trägt mit zu der Atmosphäre eines vergangenen Zeitalters bei und zu einer Assoziation mit Seefahrern. Er evokiert Kraft und Stärke.

lah, *Angrosch* [WiKö]. Die Bände [HoHe], [WiKö] und [AlFla] stammen aus einem Zyklus und decken sich zum Teil in der Namenwahl. Für die Götter und Göttinnen ist sie vereinheitlicht. *Praios*, *Efferd*, *Rondra* (f.), *Ingerimm*, *Rahja* (f.), *Hesinde* (f.), *Perraine* (f.), *Travia* (f.), *Boron*, *Firun*, *Tsa* (f.) und *Phex* sind Götter der Sonne, des Krieges, des Wassers usw., als solche in ihren Absichten den Menschen gegenüber neutral. Ihre Namen dienen auch als Monatsnamen (vgl. das Kapitel zu Zeitabschnitten).

Zu dem Kunstwort *Schaaol* [KneiLab] bringt Kneifel eine Etymologie. „Schaaol (auch *s'ca'ul*) ist die konventionelle Transkription; in der verlorenen Sprache der assimilierten humanoiden Ureinwohner könnte es etwa *zztsha'ha'ul* gelautet haben – aus *zztsha*, Waage, *qnha*, Maßeinheit des vollkommenen Stillstands, und *hul*, Indikativ des Übernatürlichen; etwa: die Gottheit, die den Kosmos ausbalanciert“ [KneiLab: 12].

Bei den Götternamen fällt der bevorzugte Gebrauch des *-a* für Göttinnen auf, daneben *-e*. *Eikla* ist Maskulinum und scheint eine Schreib„variante“ zu *Eiklat* zu sein. Zu *Shte* ist kein Geschlecht angegeben. Weiterhin sind bei den Namen bösartiger Götter, *Ch'tuon*, *Tairach*, *Ranagh*, die mit *ch*, *gh* und *r* verschriftlichten hinteren Konsonanten zu erwähnen. Daneben steht *Rattenkind* als böser Gegengott den guten Göttern zur Seite. Der Charakter drückt sich in der negativ konnotierten Namenwahl 'Kind einer Ratte' aus.

Monster

Ein Wesen in dieser Kategorie, gleichzeitig der einzige Repräsentant seiner Art, wird einmal mit der Zusammenrückung *Auge-das-alles-sieht* benannt, dann auch mit *Bak* [BraPla]. Das Wort ist tatsächlich ein Nachname.

Schutzgeister

Die *Fließende Königin* [MeySt] ist ein sogenannter Schutzgeist. Ihr Name ist ein Wortgruppenlexem.

5.3.4 Menschähnliche, vernunftbegabte Wesen

5.3.4.1 Einzelexistenzen

Hin und wieder treten in den Texten Gestalten auf, die der jeweils einzige Vertreter der Art sind. Ihre Namen sind teilweise Kunstwörter: *Gorx* [PR2], *Sagoth/Theotormon* (Wesen, das viele ist, das Viele, das Eins ist) [Pesch], *Xagos* (schlangengestaltiger Bewohner eines fernen Sonnensystems) [Now], *Jariel* (Bote des Lichts) [HoHe], *Xah* (Gabenbringer) [BraPla].

Teilweise werden die Namen aus vorhandenem Wortmaterial gebildet: *ES* (einzelnes Geisteswesen, Superintelligenz, Gemeinschaftsbewusstsein eines alten Volkes) [PR49], *Woodlark* (planetengroße Gemeinschaftsintelligenz) [KneiAt], *Iskander* (böse, künstliche Sphinx, das Wort ist tatsächlich ein russischer Name), *Steinernes Licht*, *Winter* (m.), *Sommer* (f.) (lebende Jahreszeiten) [MeySt], *Abissale* (m.) [BraDi], *Dementia* (Schwester des Todes) [MoeRei].

5.3.4.2 Individuen ohne Hinweis auf Spezies

Manche der Namen sind nicht einer bestimmten Spezies zugeordnet, die meisten von ihnen sind Kunstwörter. Teilweise wird die Art nicht näher benannt, höchstens umschrieben. *Schti* zum Beispiel ist ein Kunstwort, der Name eines kleinen Flügelpferdchens, das als Haustier auf dem Mars gehalten wird [LaPla]. Das lateinische Fremdwort *Cumulus* [FraKo] 'Haufen' ist gleichzeitig der Name einer Pflanze, die Schmerz empfinden und sich fortbewegen kann. Ein Zusammenhang zwischen Referent und Name ist aus der Geschichte nicht ersichtlich. *Liszenta* (ein existierender Name) ist ein Mischling, die Tochter von Annym und Senaide [BraScha]. *Atamur* [AlFla] ist ein Kunstwort. Der Titel dieses Vertreters einer im Text nicht benannten Art Echsen- oder Drachenmensch ist *Dragor*, bei dem ital. *drago* 'Drache' erkennbar ist.

In den meisten Fällen fehlen wesentliche Informationen. Besonders gehäuft tritt dies bei [KneiAt] auf. Es handelt sich zwar um einen Band aus einer Serie, so dass eventuell nähere Informationen auch in anderen Bänden zu finden wären. Es entsteht jedoch der Verdacht, dass die Namen mehr als Signal des Fremdartigen dienen, eine Funktion, die viele Namen bei Hanns Kneifel übernehmen, schließlich sind es meist besonders kreative Bildungen.

Die Liste der Referenten, die nicht eindeutig einer Spezies zugeordnet werden können, ist relativ lang: *Ribald Corello* (Supermutant) [PR49], *Cee-na* (f.) [KneiRau], *Lachesis* (zwergartiger Mutant) [KneiLab], *Nuub Hakmet*, *Mirzar* (beide arbeiten für Rhodan) [EW], *Cyriell Ghirmo von Zoltral/Cura Garr* (Lebensgefährtin von Atlan), *Decaree Moonthorne*, *Dahlenar Rotomyr* (f.), *Cossa/el Macishka*, *Girmil Yenavain*, *Kerkun Ssamury*, *Jeanot Halveron*, *Ty Caumont*, *Vec* (zu *Vecorat*, menschlich aussehend, insektoid), *Quoos Sayder* (böse), *Jaramogi del Monotos*, *Kalmanster von Arthamin*, *Raimanja* (Figur aus einer Legende, wohl f.), *Caycon* (Figur aus einer Legende, wohl m.), *Largammen von Thutmor* (Polizeichef, gut), *Gamshedi von Thetaran* (gut), *Marflow Relvink*, *Sörlund* (guter Agent), *Harper* (guter Agent), *Hegha* (guter Agent), *Arcus* (guter Agent), *Son-Hao* (guter Agent), *Edler Tabinthra von Gwalon-Pira* (Vorgänger vom Edlen Cyrian von Issel-Hommor), *Tarlör*

(böse), *Singh Boncard* (Musiker), *Kuten Tsenshab* (Leibwächter von Cyriell), *Vincente Carduccio* (Maler), *Rogert van der Weyden* (Maler), *Nuspe Ascarinnen* (Maler), *Noah Ahab Revenge* (böser Kapitän), *Fürst Asger Nadier*, *Mao-nee Jetsun* (Freundin von Cossa/el), *Girmil Yenavain*, *Marloroyce von Ariga*, *Vence Stalmaster*, *Danarth* (gut), *Karold* (gut), *Jercy Fracowitz* (Lemurer-Nachkomme), *Threndor Carsual senoir*, *Nymann*, *Rixen Vorra* (gut), *Kaiser Bosdyk*, *Sharbadad Argyris*, *Osger Didiar*, *Strox Makkaar* [KneiAt], *KiTamarani* (f.), *Wainosch* [BraDi], *Cromag* (hat ein Fell und einen Eberkopf) [HoHe], *Meena* (f.), *Bal* (böse), *Cobricht* (böse), *Chaidur*, *Par*, *Odt*, *Per* [FraKo], *G. Shefa jr.* [KneiSe], *Kitten Natividad* (f.), *Danielle Martin* (f.) [AnWe], *Mara* (f.) [FraKy], *Tschengalen* [BraDü], *Prof. Girrild*, *Zai-Caroc* (böse, zu Bar Nergal und Shamala), *Rhen* (m., hinkt) [WieHö], *Beliar* (zu einer bösartigen Clone-Rasse), *Bar Nergal* (böser Oberpriester mit dürrer Greisenkörper, Clone-Rasse) [WieHö], *Direx*, *Aglaiia* (f.), *Narzia* (f., böse, ich-bezogen), *Greifer*, *Mollo* (Figur und Name sind Tolkiens Gollum nachempfunden) [BemSt], *Hingroth*, *Borbarad* (böse) [WiKö], *Glanko*, *Ordog* (Tattos „Lover“), *Cauldron* (Magierin, daher die Anspielung auf das englische Wort für Kessel) [HeiSt], *Althar* [Vlc].

Nicht alle dieser Namen sind Kunstwörter, dazwischen treten auch deutsche und fremdsprachliche Appellativa bzw. etablierte Namen auf: *Liszenta*, *Cumulus*, *Lachesis*, *Cura*, *Sörlund*, *Harper*, *Arcus*, *Son* (Flussname), *Vence* (frz. Gemeinde), *Singh*, *Vincente Carduccio*, *van der Weyden*, *Kitten*, *Danielle Martin*, *Beliar*, *Par*, *Bar*, *Direx*, *Greifer*, *Aglaiia* (gr. Mythologie), *Noah Ahab Revenge* und ebenfalls aus dem Englischen *Cauldron* und *Moonthorne*. *Vec* schließlich ist die Kurzform von *Vecorat*.

Die Liste der Individualnamen, die eindeutig einer Spezies zugeordnet sind, ist dagegen lang.

5.3.4.3 Individuen, geordnet nach Spezies

Accalauries

Dieses hochintelligente, nicht-humanoide, äußerst fremartige Volk aus dem Antimaterie-Raum wird vertreten durch *Mitare Shban*, *Accutron Mspoern*/Accu, *Fall Srp*, *Sham Crton*, *Krehl*, *Rengas*, *Sherronas* (Wissenschaftler) [DarUn]. Bis auf *Fall*, *Sham*, *Krehl* – ein deutsches, ein englisches Lexem und ein Nachname – sowie das Kurzwort *Accu* handelt es sich um Kunstwörter.

Ahrjaai

Djirahdon und *Deshdriag* sind Kunstwörter [BraScha]. Die Spezies ist äußerst bösartig.

Akolythen

Bei den Namen dieser Lebewesen, die in diesem Text nicht näher beschrieben sind, gibt es ein Kunstwort (*Joth*) und einen existenten Namen, *Mircea* (f.) [WieHö]. Bei anderen Autoren wird der Begriff *Akolyth* in seiner eigentlichen Bedeutung gebraucht.

Akuhaschi

Hier kommt nur das Kunstwort *Hrrlgrid* [BraDi] vor.

Alben

Logan (Kammerdiener), *Elmar* (Greis), *Aldwin* (König), *Loovis* (kleiner alter Zwerg), und *Stork* (alter Reitknecht) sind existierende Namen bzw. Appellativa. Der Rest sind Kunstwörter: *Gelwyn Ardfynnan* (Prinz), *Hawllin* (König), *Rottyn* (König) [GlaeSk].

Aliens

Normalerweise werden fremde Wesen nicht als Aliens bezeichnet, sondern einer Spezies zugeordnet. Daher ist diese allgemeine Kategorie sehr selten in den Texten. In [KlPhai] gibt es *Belverde/Notache Achetaton*. Das letzte Wort ist etabliert, die beiden anderen sind Kunstwörter. Die Namen spielen mit dem italienischen Wort *Belvedere* bzw. ägyptischem Namensgut und die Handlung ist teilweise in das alte Ägypten verlegt. Sie bezeichnen ein Wesen mit unbekannter Herkunft. Als zweites Alien tritt noch der unauffällige, wie ein Mensch wirkende *Anger* [Cun] auf, dessen Name ein entsprechend unauffälliges deutsches Lexem mit der Standardphonotaktik ist: zwei Silben, die letzte mit Schwa in der verbreiteten deutschen Endung *-er*.

Alphaten

Alphaten sind spezielle Züchtungen von Menschen, daher werden sie durchnummeriert, was zu Wortgruppenlexemen als Namen führt. Da es nur einen Musterorganismus gibt, bleibt es bei dem ersten Buchstaben des griechischen Alphabets. Diejenigen, die eine Individualität entwickeln, geben sich menschliche Namen: *Alpha/1*, *Alpha/2* etc., *Alpha/478/Alexander* [Lor]. Im Gegensatz zu den Homunkuli handelt es sich hier um Exemplare mit ausschließlich militärischer Prägung ohne künstlerisches oder feinsinnig-menschliches Verständnis, reine Kampfmaschinen also.

Alraunen

Nur einmal wird eine Alraune benannt, obwohl diese Wesen an und für sich öfter in den Texten auftreten (*Ryr*, f., [BraPla], Kunstwort).

Amazonen

Die einzige Amazone, die in den Texten einen Namen erhält, ist *Lysandra* (f., gut) [HoHe], die weibliche Form des Namens des spartanischen Feldherrn Lysandros.

Aras

Die Aras sind die hochintelligenten „Galaktischen Mediziner“, Nachfahren der Arkoniden und damit den Menschen ähnlich, aber stark mutiert. Sie setzen ihr Wissen nicht immer zum Wohle anderer ein. Drei von ihnen treten in den Texten auf, die negativ dargestellte *Usma Lazu-Tashtxan*, ihr Vater *Cendrogim Tashtxan* sowie Usmas Tochter *Pyrnamalei Lazu-Zoltral* [KneiAt]. Alle Namen bestehen aus Kunstwörtern.

Arkoniden

Hierbei handelt es sich um eine stark menschenähnliche, eigentlich sehr intelligente, nun degenerierende Rasse, die von den Akonen abstammt. Einige der Namen sind bekannte Lexeme (*Crest*, *Thora* (f.) [PR1], *Atlan* zu gr. *atlas/atlantos*). Die meisten sind jedoch Kunstwörter: *Kerlon* [PR3], (*Kristallprinz Mascaren*) *Atlan von Gonozal/Magmus Granwal-Irw* (auch *Granval*-), *Edler Cyrian von Issel-Hammor* (böse, *Issel* ist ein existenter Orts- und auch ein Nachname), *Rafualon Harxid von Zoltral* (Dagor-Hochmeister), *Atlan-Zwei/Atlan-II* (Duplo) [KneiAt].

Augaran

Pert und *Brakna* (m.) [BraPla] sind beides Kunstwörter.

Aymya

Die Aymya sind schlanke, zerbrechlich wirkende Wesen. Das Kunstwort *Roghan* [BraScha] benennt einen zwielichtigen Bösewicht.

Báalol

Dies ist die Eigenbezeichnung der Antis/Antimutanten, ein von den Akonen abstammendes intelligentes Volk, das den Menschen die Herr-

schaft über die Galaxis streitig machen will. Der Name *Diolais Trahir* (böser Hohepriester) [KneiAt] besteht aus zwei Kunstwörtern.

Boraner

Gerk [FraKo] ist ein Kunstwort.

Cappins

Die eher gefährlichen Völker der Cappins liegen untereinander im Streit und sind der Menschheit nur teilweise wohlgesonnen, einzelne Vertreter heißen *Ovaron/Ova*, *Merceile* (f.), *Ovaron II*, *Lasallo*, *Moshaken*, *Leutron*, *Gavasar* (böse, Agent des Nandor-Klans), *Wuthana* [PR49]. Die Namen bestehen bis auf das Kurzwort *Ova* aus Kunstwörtern.

Ceresianer

Bei diesen Namen gibt es zwei etablierte Lexeme bzw. Namen, *Zack*, *Sidi*, und ein Kunstwort, *Porkas* [ScheZa]. Die Ceresianer sehen aus wie Gummischuhe mit dünnen, langen Spinnenarmen.

Cha-Gurrin

Der einzige Vertreter dieser Art (grausame, schwarze Halbwesen), der benannt wird, ist *Gnoorat* (Kunstwort) [FelMa].

Chirian

Hiervon treten drei Exemplare namentlich auf. Sie heißen *Mreja* (f.), *Gina* (f., hübsch) und *Brobb* (verkrüppelt, hässlich) [BraDü]. *Gina* ist ein etablierter Name, die beiden anderen sind Kunstwörter.

Cra'thal

Es handelt sich um übermenschlich schnelle Katakombenwesen mit magischen Fähigkeiten. Alle sechs Namen in dieser Gruppe sind Kunstwörter: *Argor*, *Ygan*, *Korl*, *Huran*, *Graan*, *Kryla* [HGar].

Denebianer

Der Name des Denebianers *Horan* (Philosoph) [BraDi] ist ein Kunstwort und erinnert an den ägyptischen Gott Horus.

Djindjac

Der Djindjac, der sich als Mru verkleidet hat und katzenartig, zwergenhaft wirkt, heißt *Oleander* [BraDü], ein Lexem des Deutschen.

Dominolegerinnen

Giova [BraMo2] ist die Kurzform von *Giovanna*, einem italienischen Vornamen.

Dramax

Perther (Dieb) [BraScha] ist ein Kunstwort.

Dunkelelben

Bei beiden Namen *Azrathoth* (der Schwarze Fürst) und *Azanthul* [Pesch] handelt es sich um Kunstwörter.

Elben (m.)³⁴

Die Namen für Elben sind mit Ausnahme der Bezeichnung für das Elbengeschlecht (*Elohim*), einem hebräischen Wort, und dem Kompositum *Silberhelm* Kunstwörter: *Gilfalas/Arandur Elohim* (gut, Elbenfürst), *Inglorion* (König, Vater von Gilfalas), *Arlurin*, *Liandir*, *Delaurlin*, *Nandaros*, *Filindrin*, *Alfandel Silberhelm* (Vorvater der Elben vor der Teilung) [Pesch]³⁵.

Elfen (teils nur f.), sg. Elfe, Elf

Ilanesse (Auelfe) [HoHe] ist ein Kunstwort. Bei *Nyrilla Mondauge* (Auelfe), *Sartassa Steppenwind* (Halbelfe) und *Tasilla Abendglanz* (Elfenkönig) [HoHe] handelt es sich um Kombinationen von Kunstwörtern mit Komposita. *Fianna*, abgekürzt zu *Finni* (Halbelfin) [AlFla], ist ein irisches Lexem. Die

³⁴ Etymologisch gesehen sind *Elfe*, *Elbe* und *Alb* verwandt. In den Mythologien der verschiedenen Kulturen verkörpern sie unterschiedliche Wesen. Die moderne Verwendung von *Elbe* konnte sich in Deutschland wahrscheinlich wegen Tolkien durchsetzen, der seine *elves*, übersetzt mit *Elben*, als menschenähnliche, anmutige, edel gesinnte, aber trotzdem kämpfende Wesen mit enger Beziehung zur Natur schilderte. Elfen sind in unserer heutigen Vorstellung sehr kleine, zierliche Zauberwesen, die meist gutmütig beschrieben werden. Alben waren gefährlich, zwergenähnlich und nicht unbedingt schön (vgl. Zwerg Alberich, der König der Alben im Nibelungenlied). Der weibliche Gegenbegriff war *Elbe* und ist in dieser Bedeutung ausgestorben (Kluge 1999: 25). Die Wörter werden hier so verwendet, wie von den Autoren gemeint.

³⁵ Die Ähnlichkeit mit den Elbennamen aus dem *Herrn der Ringe* ist beabsichtigt.

von Monika Felten gebildeten Namen sind bis auf *Tabor* (Naemys Sohn, Nebel elf) und *Sheehan* (m.) (Städte-, Nachname) Kunstwörter: *Shari* (Nebel elfe), *Naemy* (Elfenamazonen) [FelElf], *Lya-Numi* (Elfenpriesterin), *Kyle-Nat* (Prinzregent, *Nat*: ehemal. Elfenkönige, Name des Elfengeschlechts), *An-Shesan* (m.), *Gwiddan-Sh-e-Nat* (König), *Ilumynhi* (f.), *Iluna* (f.), *Afahnil* (f.) [FelMa]. Auch *Hamilogen* (m.) [WiKö] ist ein Kunstwort. In dem letzten Text werden teilweise etablierte Namen, Lexeme und ein Kompositum (*Aurora*, *Elias*, *Myriam*, *Wratislas*, *Miro*, *Gora*, *Greif*, *Dreikopf*) mit Kunstwörtern wie *Venslau* (Nachname einer Elfin), *Sarentin* oder *Teleam* (Häuser und Nachnamen im Text) kombiniert, vgl. *Aurora Teleam*, *Elias Teleam*, *Myriam Teleam*, *Wratislas von Wineta* (Graf), *Ratibur Dreikopf von Gora* (Graf), *Miro Vinetari*, *Jaromar Greif* (Herzog). *Lasla Tameel* (Exzellenzia) besteht aus zwei Kunstwörtern. Die Kunstwörter *Twing* (Mechanikerin) und *Talamia* (Elfenkönigin) stehen allein. Die etwas heruntergekommenen Elfen *Sparkplug* (elfischer „Rigger“) und *Tattoo* (f.) sind mit Anglizismen benannt [HeiSt]. Im diesem spielt der Unterschied zwischen Elfen, Zwergen und Menschen kaum eine Rolle, allerdings werden die Elfen ähnlich angefeindet wie die Juden in der Wirklichkeit, daher die teils jüdischen Namen. Hervorzuheben ist, dass die Namen oft zweiteilig sind. Damit mag die Nähe zu den Menschen angedeutet sein.

Epsaler

Hierbei handelt es sich um Nachkommen terranischer Auswanderer, die sich aber an ihre neue Heimat angepasst haben. Aufgrund der hohen Schwerkraft von Epsal sind sie nur etwa 1,60 m groß und praktisch quadratisch. Immo Madnes [KneiAt], ein positiv gezeichneter Charakter, trägt einen Namen aus zwei Kunstwörtern.

Ertruser

Die Ertruser stammen ebenfalls ursprünglich von Terra und sind ebenfalls mutiert, zweieinhalb Meter groß und sehr schwer. Bei *Melbar Kasom*, *Toronar Kasom* und *Tajiri Kase* [PR49] handelt es sich um Kunstwörter.

Faune

Faun/Steinauge [BemSt] sind ein etabliertes Lexem bzw. ein Kompositum. In der märchenartigen Erzählung wandeln sich die Protagonisten und mit ihnen die Namen, die sehr oft sprechend sind und sich auf Eigenschaften des Namenträgers beziehen.

Feen

Alle vier Feennamen sind Kunstwörter: *Ornaval* (Feenritter), *Serleen* (m.), *Leriella* (f.), *Mandavar* (Feenritter) [HoHe].

Ferronen

Auch alle Namen der humanoiden Ferronen, 1,60 m groß, untersetzt, mit blassblauer Haut und zwei Mündern, sind Kunstwörter – *Chaktor*, *Losso-ser/Lossosher/Lossoshér*, *Heklihar*, *Hopthmar*, *Kekéler/Kekèler* (Bürgermeister der Sichas, Gebirgsstamm auf Ferrol), *Perk'la*, *Teél*, *Kehàler/Kehàler*, *Taliko* (Schwester von Teél), *Gloktor* (Sicha), *Tihamér*, *Calan* (auch Name der Familie), *Vafal* [PR2], *Lesur* (positiv gezeichneter Ferrone einer vergangenen Zeitebene), *Gagat* (böser Graf der Barbaren, vergangene Zeitebene), *Radgar* (ebenfalls böse, vergangene Zeitebene) [PR3].

Ffolk

Diese Spezies ist den Tolkienschen Hobbits nachempfunden. Die Namen bestehen zum Teil aus existierenden Namen und Lexemen (*Veit*, *Dirk*, *Torsten*, *Odilon*, *Holsten Broich*, *Torsten Broich*, *der Kurze*, *Hinner Penning*, *Oderich Finck*, *Thrax*, *Finck*). *Oderich Finck* wird auch gekürzt *Odo* genannt. Die übrigen sind Kunstwörter, die teils durch geringfügige Veränderungen an vorhandenem Wortmaterial entstanden sind. Die Ffolk-Leute heißen im Einzelnen *Adrion Lerch* (Magister), *Kimberon Veit*, *Metaluna Knopff* (Gutsfrau), *Valeron Veit*, *Mart Kreuchauß* (Kaufherr), *Odilon Dirk* (Zunftmeister), *Fflorin Mälzer*, *Hammo*, *Alderon*, *Yadira* (f.), *Jand der Kurze* (Kaiser), *Ubbo* (Dorftrottel), (*Himberon Hörfehler*, zu *Kimberon*), *Erlik von Twerne*, *Rederich Finck*, *Calderich Finck*, *Queribus Thrax* (an der Universität) [Pesch]. Der letzte Name klingt akademisch wegen seiner lateinischen Gestalt in Kombination mit dem etablierten Gelehrtennamen, passend zum Beruf des Namenträgers.

Fleischreißer

Der einzige Vertreter dieser Art in den Texten ist *Xarvlesh* [HoHe]. Es handelt sich dabei um ein Kunstwort, das an das englische *flesh* 'Fleisch' erinnert.

Gaids

Auch der Name des einzigen erwähnten Gaid, einem menschenähnlichen Volk, dessen Gehirn zwischen den Schultern sitzt, ist ein Kunstwort (*Ik-sam Tsi/- Tzi* [KneiAt]). Als *Ts'i* ist das Wort ein chinesischer Name.

Gataser

Sykos Mion Flyrr (böse) [KneiAt] besteht rein aus Kunstwörtern. Die Gataser sind ein Blue-Volk auf Gatas. Das Volk ist intelligent, jedoch nicht mit den Menschen verwandt. Vor allem der runde, flachgedrückte Kopf mit je zwei Augen vorn und hinten ist optisch auffällig.

Gnome

Die Namen *Krila* (m.) [HGar] und *Feryn* ('Gedankenfreund' in der Sprache der Innenwelt) [BraMo2] sind jeweils Kunstwörter.

Goblins

Der einzige Goblin, der einen Namen erhält, ist *Gobbo* [HHScha], das als Kurz- bzw. Koseform von *Goblin* zu verstehen ist. In der Geschichte ist es auch der Alias zu Morris, dem kleinen Bruder von David. Die Form ist darum freundlich gemeint.

Greifen

Nur ein Greif erhält einen Namen in Form eines Kompositums (*Messerflügel* [HHScha]).

Halbmenschen

Der Name *Annym DryMarden* (m., Hauptperson) [BraScha] enthält ein englisches Lexem, kann insgesamt aber als Kunstwort eingestuft werden. Die lautlich-orthographische Struktur, u.a. die Großschreibung des vierten Buchstaben im Nachnamen, entspricht der der Namen der Traumgänger, bei denen dieser Halbmensch lebt. Die anderen drei Beispiele, *Eschtran*, *Mel*, *Mo* [BraScha] sind wesentlich einfacher gebaut, nur der erste ist ein Kunstwort, die beiden anderen sind ursprünglich ein Zeichen in der Akustik und ein chemisches Symbol.

Halbzen

Ciceron klingt an *Cicero* bzw. das italienische *cicerone* 'Fremdenführer' an. *Djirahdon* hingegen ist ein reines Kunstwort. Der Träger dieses Namens ist gleichzeitig ein böser Ahrjii [BraScha].

Haluter

Die Spezies ist nicht humanoid. Die beiden Teile des Namens *Icho Tolot* [PR49] sind Kunstwörter, die spielerische Variante dazu, *Tolotos*, weist ein Pseudosuffix auf, *Icho* nennt Rhodan auch *Rhodanos*. Diese Endung, ein verfasserabhängiges „idiolektales Morphem“, wird in der Sprache der Haluter nur für gute Freunde benutzt.

Homunkuli

Die Namengebung orientiert sich üblicherweise an der Versuchsreihe (lateinische Zahlen) und dem jeweiligen Exemplar (arabische Zahlen): *IV/2217*, *X/969* [Lor]. Solch ein formelartiges Kunstwort bezeichnet das entsprechend nummerierte Ergebnis eines zum wiederholten Male durchgeführten Experiments. In einigen Fällen kommt es zu Namensänderungen. Der ursprüngliche Name *V/204* beispielsweise wird zunächst durch einen richtigen Frauennamen ergänzt, *V/204-Rhea*, dann wird nur noch *Rhea* benutzt. Die Veränderung spiegelt den Prozess des sich seiner Menschlichkeit bewusst werdenden künstlichen Wesens wider.

Horgh

Gijül [BraDi] ist ein Kunstwort. Die Spezies ist intelligent, technisch weit fortgeschritten und mit den Menschen nicht verwandt.

Idone

Alle drei Namen sind Kunstwörter: *Fänu* (f.), *Fren* (Mann von Fänu), *Kurla* (m.) [LaßNe].

Ilt/Mausbiber

Der einzige Ilt, der in den vorliegenden Texten einen Namen erhält, ist *Gucky*, eine Koseform zu *Guck* mit einem Ableitungssuffix [PR3], dies wiederum ist eine Verbwurzel. Der Name wurde wegen des zutraulichen Blicks des Wesens gewählt [PR3: 357]. *Gucky* ist eine der wichtigsten Figuren der Perry-Rhodan-Reihen, ein gutmütiger, kleiner, verspielter

Kerl mit ausgeprägten paranormalen Fähigkeiten, vom Aussehen her eine Mischung aus Maus und Biber

Isaner

Die Geschichte um die Isaner spielt auf verschiedenen Zeitebenen. In der Vergangenheit treten auf *Thér*, *Ivsera/Iversa* (f.), *Thérvi* (Sohn von Thér und Iversa) und *Belal* (Diktator) [EW]. Auf der aktuellen Ebene erscheinen *Thervanog*, *Herkamer*, *Santovan*, *Hulkin* (der Älteste in Hulkinog), *Belanal*, *Kerkillag*, *Candela* (alte Frau) und *Saslial* [EW]. Bis auf das lateinische *Candela* handelt es sich um Kunstwörter.

Jombuuraner

Diese sehr friedliebenden Geschöpfe wirken delphinartig, haben aber zwei Beine. Ihre Namen sind Kunstwörter mit Ausnahme von *Teleki*, den es bereits gibt: *Kelwitt* (Schüler), *Parktat*, *N'etehu*, *Opnaah*, *Bandarat*, *Handuma*, *Poogrunte*, *Nokint*. Alte Gelehrte heißen *Jamuuni*, *Mu'ati*, *Isuukoa*, *Denopret*, *Joohi*, *Em'neta*, *Kurzilit*, *Umpara*, *Lekalooti*, *Prennek*, *Timma* [Eschkel].

Kantaki

Bei den Namen der Kantaki, einem uralten weisen, insektoiden Volk, kommen ausschließlich Kunstwörter vor: *Rrirk* (Mutter, gut, weise), *Groh* (Vater), *Krir* (Mutter), *Mroh* (Vater), *Mru*, *Tral*, *Dror*, *Grar*, *Krinh*, *Mror* (Kustos), *Hirl* (Vater) [BraDi].

Katzenvolk

Hier gibt es einen etablierten Frauennamen, *Kira* (f.), und ein Kunstwort: *Charilan-Chi* (Königin) [WieHö].

Katzenvolk-Menschen

Neben vorhandenem Wortgut wie *Cerena* (f.), *Cor* (lat.), *Cris* (Name eines Flusses), *Chaka* (König der Zulu), *Che* (Vorname) und *Chan* (Herrschaftitel) kommen die Kunstwörter *Ciran*, *Croi*, *Ciaril* (f.), *Cita* und *Celi* (f.) vor [WieHö]. Auffällig ist der allen gemeinsame Anfangsbuchstabe.

Kepheiden

Keph [FraKo] ist durch Kürzung von *Kepheide* entstanden.

Khandia

Deshdriag (Kunstwort) ist 150 cm groß und eigentlich ein Khandia-Duo bzw. ein Körperzwitter. Er ist gleichzeitig ein Ahrjail [BraScha].

Kii'hm

Jil'man'mar'ter ('ein Junger, der noch viel lernen muss') [BraScha] ist ebenfalls ein Kunstwort.

Klone

Die Klone tragen den Namen des Mustermenschen Jazdani, so dass Wortgruppenlexeme entstehen: *Jazdani eins*, *Jazdani sechzehn*. Ralph Jazdani schließlich ist einer der Klone, der mit den Menschenrechten auch einen Vornamen erhält [Lor].

Königstrolche

Beryll [Vlc] ist ein Kunstwort. Die Ähnlichkeit mit *Beryll*, einem farblosen Mineral, das als Schmuckstein dient, ist sicher beabsichtigt. Denn dieser Troll ist ein positiv gezeichneter Charakter, er wacht über ein gläsernes Schwert.

Ktalit

Krillri [BraDü], der Name des kleinen Gnoms mit hoher, schriller Stimme, ist ebenfalls ein Kunstwort.

Kuakah

Klipp [BraDi] ist ein Appellativum. Die Kuakah sind intelligente, freundliche, zart gebaute, nicht ganz ein Meter große Geschöpfe mit Flügeln, die sich trippelnd fortbewegen. Ihre Sprechweise erinnert an Zirpen.

Lilim

Talamar (böser Höllenbote) [MeySt] wiederum ist ein Kunstwort.

Liss

Ceox [BraDü] ist ebenfalls ein Kunstwort.

Marsianer/Nume/Marsbewohner/Martier

In einem der Romane bestehen die Namen aus zwei Teilen, jeweils einem etablierten und einem Kunstwort, einteilige Namen sind teils Kunstwörter, teils etabliert (*Mikael, Martell*): *Marius Carrisser, Simon Jessardin, Ken Jarel, Mikael, Martell, Dane Farr, Morolt, Farringer, Jom Kirrand, Horvath Cann* [WieHö]. *Raul Madsen* sind beides wirkliche Namen. In dieser Geschichte ist der Weltraum bereits sehr weit erkundet. Der Mars liegt relativ nahe an der Erde und die Namen klingen weniger abweichend von bekannten Menschnamen, sie weisen oft als Schwa interpretierbare *e* auf und tragen menschenübliche Vornamen. Die Marsbewohner werden stets als Marsianer bezeichnet. Im Gegensatz dazu ist der Mars bei Laßwitz ([LaPla]) sensationelles Neuland und die Marsbewohner, die sich nicht von Menschen unterscheiden, tragen sehr kurze, einsilbige Namen. Sie unterscheiden sich klar von denen der Menschen, die ja alle zweiteilige und zumeist mehrsilbige Namen haben. Sie werden als Martier und in der eigenen Sprache als Nume bezeichnet: *Ell* (lebt als Mensch auf der Erde), *Imm, Hil, Tol, Oß, Tam, Mitt*, „*Ill re Ktohr, am gel Schick*“ (‘Familie Ktohr aus dem Geschlechte Schick’), *Ern* (f., Kind), *Blu* (f.), *Eu, Kal, Dolf, Wol, Stuh*. Diese Namen sind Kunstwörter. Daneben treten tatsächliche Namen bzw. Appellativa oder chemische Symbole auf: *Fru, La* (Tochter von Fru), *Se* (f.), *Jo, Ra, Ar, All, Ill, Wast* (m., Kind), *Fei, Ma* (f.), *Ben, Dor, Lei* sowie die Briefunterschrift *Schick, Del. El. Am*.

Mausbiber

Vgl. *Illt*.

Meerjungfrauen

Die Vertreterin dieser Art hat ein Haifischmaul und heißt *Unke* [MeySt], ein mit der Artbezeichnung grob sinnverwandtes Lexem, da es sich jeweils um aquatische Wesen handelt.

Mermeth

Alle Mermeth-Namen bis auf *Yana*, der Name einer Indianergruppe, sind Kunstwörter: *Aleta, Mayssa* (Zirkelherrin), *Mara, Riana, Zyla, Lana* (alle f.) [BraScha]. *Riana* tritt in anderer Schreibweise als Name einer Prinzessin bei [AlFla] auf. Eine *Mara* gibt es auch bei [FraKy].

Multimentale

Bei dieser Namensgruppe gibt es außer einer Ausnahme (*Orakel*) ebenfalls nur Kunstwörter: *Lyra*, *Shuriea Vanel* (/Orakel, Annym's Mutter, Transmensch) [BraScha].

Neandertaler

(Lord) *Zwiebus* [PR49] ist ein Kunstwort.

Nume

Vgl. Marsianer.

Nymphen

Die einzige Nymphe in den Texten trägt einen Frauennamen: *Marcia* [BemSt].

Obsidianlöwen

Vermithrax, der Name der positiv geschilderten Gestalt [MeySt], ist ein Kunstwort.

Ongennen

Isel (f.) ist eigentlich der Name eines Berges. Die beiden Kunstwörter *Seytofer* und *Casaltz* repräsentieren in der Geschichte laut Text nur vage die Lautung. Zum Namen gehört darüber hinaus auch eine bestimmte Gestik. Beide Namen referieren auf männliche Träger. *Jerzaer* (m.) ist ebenfalls ein Kunstwort [KlPhai].

Oproner

Mit *Merkosh* benennen die Menschen *Jabosh yl Karatsch* [PR49], jeweils Kunstwörter.

Orcs/Orks

Bis auf *Kai* und *Blutfaust*, ein sprechender Namen bzw. ein Kompositum, das gezielt negative Bilder evoziert, handelt es sich um Kunstwörter: *Ghuzdan* (Anführer), *Thiraas* (Magier) [HHScha], *Aikar Brazoragh/-ch*, *Sadrak Whassoi* (Schwarzer Marschall), *Uigar Kai* (Hohepriester, Oberster der Schamanen), *Ashim Riak Assai* (Fürst, Herr aller Stämme), *Kroh'ai*

(Sklavenaufseher), *Sharraz Garthai* (Verweser), *Garbaz*, *Gerimmoi* (Urahne von Sharraz Garthai), *Nargazz Blutfaust*, *Garbag*, *Rrul'ghargop* [HoHe].

Paddler

Kalak [KneiAt] ist ein Kunstwort. Paddler sind humanoid mit vier Fingern und zwei Daumen an jeder Hand. Der Körper hat statt Knochen Sehnenbündel und Knorpelstränge.

Pallasianer

Alle Pallasianer tragen Kunstwörter als Namen, der der Hauptperson wird auch abgekürzt – *Biba* (alt), *Bombimba* (ganz jung), *Dex* (Führer), *Labu*, *Lesabéndio/Le/Lesa*, *Manesi*, *Nuse*, *Peka*, *Sofanti* [ScheLes]. Der Körper dieser Wesen besteht aus einem gummiartigen Röhrenbein mit Saugfuß, das sehr flexibel einsetzbar ist.

Perseide

Pers [FraKo] ist ein Kurzwort.

Plophoser

Der Name *Iratio Hondros* [KneiAt] besteht aus Kunstwörtern.

Quikoianer

Nax [ScheLes] ist ein Kunstwort.

Riesen

Die Vertreter dieser Art heißen *Garthi* (positiv gezeichnet), *Milzenisdarinne* [HoHe], *Themaktima*, *Ologibie*, *Sophoheilip*, *Esomitrona*, *Kishyp* und *Peihogregga* [MoeRei]. Die letzten sechs Namen sind Rätsel, nämlich Anagramme von *Mathematik*, *Biologie*, *Philosophie*, *Astronomie*, *Physik* und *Geographie*.

Riesenalpe

Zahir (jung) ist arabisch ('Wortlaut'), die übrigen Namen sind Kunstwörter – *Leilith* (f., jung), *Chantu* (jung), *Denkivahr*, *Merdikah* [FelMa] sowie *Bankivahr* [FelElf].

Sandwühler

Li ist ein chinesischer Name, die anderen Beispiele sind Kunstwörter: *Gra/r*, *Cü* (alle böse) [BraPla].

Schleimmonster

Slimien [AnWe] ist ein Kunstwort, das passend zum Namen der Spezies an das englische *slime* angelehnt ist. Die Endung sieht zwar aus wie ein deutsches Derivationssuffix, sie wird jedoch für Ländernamen gebraucht und passt hier semantisch nicht³⁶.

Sheirit

Cir, eine kleine, lächerliche Figur, trägt ein Kunstwort als Namen [BraPla].

Siganesen

Die Siganesen sind eine sehr kleine Spezies, die ursprünglich von Terra stammt. *Harl Dephin* (General) [PR49] besteht aus Kunstwörtern.

Siren/Sira

Die Namen dieser Wesen mit Schwingen und Klauenhänden sind durchweg Kunstwörter: *Vrila* (f., Crals Frau), *Cral*, *Pashgren* (Stammesfürst eines Herrschergeschlechts) [BraDü].

Sphinx

Auch die gutmütige, wunderschöne *Lalapeja* [MeySt] trägt ein Kunstwort als Namen.

Springer

Alle Springeramen sind Kunstwörter: *Xerdom Nipas* (Sohn des Katana, böse), *Katana Nipas* (Patriarch), *Soodhi Thirmosponder* [KneiAt]. Die Wesen sind hünenhaft groß und werden piratenähnlich beschrieben.

Streiter

Jarmardh/Elgron [BraScha] sind Kunstwörter.

³⁶ Elke Donalies (pers. Kom.) schlägt alternativ *-ien* zu *Alien* vor,

Sumpflinge

Gwrgi ist ein Vertreter des Sumpfvolkes, einer kleinwüchsigen, an Amphibien erinnernden Spezies. Er trägt diesen Decknamen zunächst in einer unwichtigen Rolle und wird quäkend und auch sonst froschartig beschrieben. Eigentlich aber ist er der Herr von Zarakthôr und ein Schamane. Ein anderer Sumpfling ist Tr'ang, der Häuptling des Sumpfvolkes. Beide Namen sind Kunstwörter [Pesch].

Taimoner

Anton/Sir Anthony ist benannt nach den Lautäußerungen des Taimoners („Quantwon“) [PR49].

Taruf

Chsantahi (gut) [BraDi] ist ein Kunstwort. Die Taruf sind humanoid, haben jedoch keine Augen.

Tefroder

Gundea Howol (f., böse) und *Gundwal* (f.) [KneiAt] sind Kunstwörter. Die Tefroder als Nachkommen der Lemurer sind stark menschenähnlich.

Temporale/Eterne

Agorax ist ein Kunstwort, *Pergamon* ist ein Städtenamen [BraDi]. Diese Wesen sind bösartig. Sie haben einen schuppigen Leib und Tentakelfinger.

Thryh

Zissla (m., böse) [BraScha] ist ein Kunstwort.

Topsider

Bis auf *Thon*, einem Nachnamen, und *Rok*, dem Kfz-Kennzeichen von Korea, handelt es sich bei dieser Gruppe um Kunstwörter - *Chrekt-Orn/Chrekt*, *Epr-Thon*, *Verth-Han*, *Trker-Hon/Trker* [PR2, 3], *Hjera*, *Rok-Gor*, *Chren-Tork* [PR3]. Die Topsider von Topsisid stammen von Echsen ab, legen Eier und haben eine Schuppenhaut. Sie sind äußerst aggressiv und kriegerisch.

Tranq

Hotrax, ein Kunstwort, ist der Name eines bössartigen, drei Meter großen Wesens [BraScha].

Transmenschen

Dario Marchal (Vater von Annym) besteht aus etabliertem Namensgut. *Shuriea Vanel* (auch *Orakel*, Multimental, Annym's Mutter) sind beides Kunstwörter [BraScha].

Traumgänger

Die Namen der Traumgänger weisen einige silbenstrukturelle und orthographische Gemeinsamkeiten auf. Die erste Silbe des Nachnamens besteht aus drei Lauten bzw. Buchstaben. Der erste Buchstabe der Folgesilbe wird trotz wortmedialer Position groß geschrieben. *Helene* ist ein Frauenname, die übrigen Wörter sind Kunstwörter: *Senaide KurKarim* (f., Hauptperson), *Ulina DryDarah* (Stammutter, Weise Dame), *Vania DarVil* (Stammutter), *Helene VanAnnym* [BraScha].

Trolle

Die Namen *Ultra*, *Waterkant/Heribert Wasemann* (Pirat) [HeiSt] sind ein Präfix, ein Appellativ, ein etablierter Name und ein Kompositum mit Kunstwort als erstem Glied. Die Trolle werden wie die Elfen in der Geschichte stark menschenähnlich beschrieben, was sich auch in der Namengebung niederschlägt.

Überschwere

Troondal ist ein Kunstwort [KneiAt]. Die Überschweren stammen von den Springern ab, sind jedoch nur eineinhalb Meter groß und ebenso breit.

Ungeheuer

In dieser Gruppe gibt es zwei sprechende Namen, morphologisch gesehen Wortgruppenlexeme, *Schrecklichstes Aller Ungeheuer*, die Zeit, *Zweit-schrecklichstes Aller Ungeheuer*, die Sorge [MoeRei].

Vampire

Zerwas [HoHe] ist ein Kunstwort.

Venusier

Außer *Frank*, einem bekannten Vornamen, und *Keet*, einem holländischen Wort ('Schuppen'), sind die Namen bei Kneifel Kunstwörter: *Kaalin Shaman*, *Frank Biroon*, *Kilroy*, *Moynda* (m.) [KneiSe]. Die Bewohner der Venus können sich verwandeln und auch menschliche Gestalt annehmen. In einer anderen Quelle werden etwas mehr etablierte Namen bzw. Appellativa verwendet, es bleiben aber noch drei Kunstwörter (*Conal*, *Coradi*, *Erlend*): *Conal Nord*, *Lara* (f.), *Mark Nord*, *John Coradi*, *Erlend* (Venusier-Mensch) [WieHö]. Diese Venusier sind sehr menschlich und besitzen keine besonderen Fähigkeiten.

(von Jupiter)

Die beiden Abkömmlinge vom Jupiter tragen zweiteilige Namen mit je einem etabliertem Vornamen, nur *Peyrac* ist ein Kunstwort (*Nelson Peyrac*, *David Jorden* [WieHö]).

(von Werth)

Die Wesen vom Planeten Werth stammen aus einer satirischen Geschichte. Alle Namen sind Kunstwörter mit lautspielerischer, belustigender Wirkung, vgl. *Übbl*, *Abbl*, *Obbl*, *Öbbl*, *Wobbl* [AnWe].

Wanderkraken

Die Wanderkrake verwandelt sich in dieser Geschichte in ein Mädchen und trägt passenderweise den klangvollen weiblichen Vornamen *Myra* [FraKo].

Wasserfrauen

Die Wasserfrau heißt *Laianna*, ein Kunstwort, oder *Lianna*, ein Frauennamen, der sonst meist in der Variante *Liana* erscheint [BemSt].

Wolken

*Migros*³⁷ heißt der Wolkenkönig und Vater der Wolkenprinzessin *Aspira*. Beide Namen sind Fremdwörter [LaßWo].

³⁷ Das gleichnamige Schweizer Großunternehmen wurde erst 1925 gegründet, lange nach der Erstveröffentlichung des Textes.

Xandors

Der bössartige Krüdelzuhr [Vlc] hat ein Kunstwort als Namen.

Xanthippen

Kirak (m.) [BraScha] ist ein Kunstwort.

Zentauren

Takvorian (Pferdemutant) [PR49] ist ein Kunstwort.

Ziripoth

Takkal [BraDü] ist ein Kunstwort.

Zwerge

Gamma Graukeil [HHScha] trägt einen Namen aus etabliertem Wortgut, dabei ist der zweite Teil ein Kompositum. Die Zwergennamen von Pesch sind Kunstwörter: *Bregi*, *Fregi*, *Gregi* (drei Brüder), *Burin/Bubu*, *Balorin* (Vater von *Burin*), *Hamabregorin* (Ahne des *Burin*), *Gregorin*, *Belforin* (Vater von *Balorin*), *Fregorin*, *Hamaftergorin*, *Hamagregorin*, *Hamabregorin*, *Ardhamagregorin*, *Moli*, *Nöri*, *Burorin* (zu *Burin*, die strukturelle Verlängerung entspricht einem Titel) [Pesch]. Der Autor benutzt wiederkehrende Buchstabengruppen, um Verwandtschafts- und Berufsbeziehungen zu kennzeichnen: Pseudoaffixe. So tritt -i bei den ersten Zwergen auf, wenn sie noch keinen besonderen Status aufweisen. -orin kennzeichnet Fürsten. *Hama-* drückt den Status eines Meisters aus und *ard-* den des Erzmeisters. Die Strategie, Zusammengehörigkeit durch ähnliche Namen auszudrücken, ist geschichtlich belegt. Die Merovinger Könige hießen *Childerich*, *Chlodovech*, *Chlodomer* etc., im Hildebrandslied sind die Namen von Vätern und Söhnen *Heribrant*, *Hiltibrant*, *Hadubrant* (Gottschald 2006: 46). Damit trägt Pesch zu der Atmosphäre des Textes bei, der den Eindruck einer vergangenen Epoche erweckt.

Auch [HoHe] verwendet hauptsächlich Kunstwörter (vgl. *Himgi*, *Brogar*, *Gramosch* (Sohn des *Gorro*, Meister des Tempels), *Gorro*, *Tschubax* (Bergkönig), *Ramoxosch* III, *Linosch*, *Tulam*, *Furgal*, *Arombolosch* (Sohn des *Agam*, Bergkönig), *Tuagel* (Vater von *Tschubax*), *Grotho* (uralt)). *Kolon Tunneltreiber* besteht aus etabliertem Wortgut. Bei *Arthag Armbeißer* und *Olbar Steinhauer* ist der Vorname ein Kunstwort. Die drei Nachnamen sind morphologisch durchsichtig. Es sind Komposita, die wie Zusammenbildungen aussehen. Sie gehören zum sprechenden Namenstyp. Der

Zwerg Agam ist mit einem etablierten Nachnamen benannt [HoHe].

Noch eine weitere Quelle verwendet Zwergennamen, wieder Kunstwörter bis auf *Traviata*: *Xorgosch*, *Huramasch* (Sohn des Hugamosch), *Hugamosch*, *Fosamar*, *Gella* (Mädchen), *Travin* (zu Traviakirche), *Thorgin* (Meister, Priester), *Traviata Fjoldrijn* (jung, Hohe Mutter der Traviakirche) [WiKö]. Nur [HeiSt] nutzt rein etabliertes Wortgut. Hier agieren die Zwerge aber wie und zusammen mit Menschen und sind ihnen gesellschaftlich gleichgestellt (*Schwarzbart* (Kapitän), *Michels* [HeiSt]).

6 Menschen

6.1 Fantasy

Die *Schattenjagd* von Wolfgang und Heike Hohlbein findet auf zwei verschiedenen Ebenen statt. Die aktuelle, wirkliche Welt wirkt technisch etwas fortgeschrittener als unsere Realität, aber sie erscheint völlig normal. Einige der Namen sind etabliert und unauffällig (*David*, *Morris*, *Valerie*, *Marcus*, Direktor *Meierlich*), Väter und Mütter werden sogar gar nicht benannt. In der phantastischen Welt des Computerspiels agieren teilweise die gleichen Personen, jedoch in anderer Gestalt, dann bekommen sie neue Namen. Aus dem jugendlichen Helden des Romans, David, wird in der Fantasy-Handlung der Ritter deWitt, der kleine Bruder Morris heißt *Morris von Moranien* und später *Gobbo*, der *Goblin*. Valerie ist der Schwarze Ritter Yaso Kuuhl, denn sie ist „ja so cool“ [HHScha: 170]. Der Lehrer behält seinen Nachnamen bei und bekommt einen Titel – *Meister Orban*. Außerdem tritt König Liras in Erscheinung. *Moranien*, *Liras* und *Yaso Kuuhl* sind Kunstwörter, eines abgeleitet. Die Alter egos in der virtuellen Welt tragen Namen, die teilweise durch Verfremdungseffekte entstanden sind. Sie benennen einige der wenigen Menschen neben Orks, Zwergen oder Greifen. Sie verkörpern Figuren, die die Jugendlichen David und Valerie und der kleine Morris in der wirklichen Welt nie sein können – David sitzt im Rollstuhl, Valerie ist nur ein Mädchen und Morris geht noch in den Kindergarten. Die phantastischen Namen klingen daher wesentlich heldenhafter, u.a. auch wegen der Zusätze *Ritter*, *de* und *von*, und passen zu den Rollen, die die Kinder sich erträumen. Der Lehrer als Meister und Magier bleibt in der Geschichte Führungs- und Lehrperson. Der Gegensatz zwischen der normalen Kinderwelt und der phantastischen Welt der Helden von Moranien findet sich in der Namengebung wieder.

Etwas weniger auffällig stellt sich die Spiegelung von gegenüberliegenden Aktionsebenen in der Namenwahl im *Greif* dar. Der Junge Mark wechselt zwischen aktueller, normaler Welt mit den etablierten Namen

Mark, Thomas, Herr Bräker, Dr. Merten, Herr Winschild etc. und der phantastischen, alptraumhaften des Schwarzen Turms. Marten in der fiktiven Welt ist gleichzeitig der Vorfahre von Mark und Thomas. Die anderen Menschen dort heißen *Anders*, *Hanss*, *Ela*, *Keln*, *Sarn*. Es sind Kunstwörter bis auf *Anders*, einem sprechenden Namen, und *Sarn* aus Tolkiens *Herrn der Ringe*. *Hanss* ist leicht verfremdet. Der eigentliche Gegensatz, den die Namen unterstützen, ist der zwischen Menschen und phantastischen Geschöpfen, die *Yezariael*, *Man-Iht* und *Hchra-Kii* heißen [HHGrei].

Die *Saga von Garth und Torian* findet auf einer Handlungsebene statt. Es gibt keine etablierten Namen. Alle Menschen in der phantastischen Welt bis auf *Worn*, ein englisches Partizip, sind mit Kunstwörtern benannt: *Torian Carr Conn*, *Bagain*, *Donderoin*, *Rendec*, *Lodar*, *Gemerred*, *Yora* (Mädchen), *Gwayroth*, *Kalaar*, *Salamir der Magier* (gut), *Shyleen* (f.), *Cuul*, *Boron* (hünenhaftes Oberhaupt der Diebe), *Arkela* (Heilerin), *Kaam*, *Kyla* (Mädchen), *Harlon*, *Kron* [HGar].

In den *Ringten der Macht*, einer Hommage an den *Herrn der Ringe*, gibt es ebenfalls nur eine Welt. *Thorgrim Finck*, *Talmond von Thurion* (König einer vergangenen Epoche), *Helmond* und *Berengar der Gute* (früherer Herrscher) [Pesch] heißen die wenigen Menschen in der Geschichte. Bis auf das letzte Beispiel handelt es sich um Kunstwörter.

Auch *der wahnsinnige Xandor* spielt in einer phantastischen Welt. Die Atmosphäre ist düster und gefährlich und weist wegen einiger böser Gestalten und Sumpftoter leichte Anklänge an das Horror-Genre auf. Der Alias des Helden *Mythor*, *Sohn des Kometen*, ist ein Wortgruppenlexem, ebenso die *Bleiche Kalathee*, was außerdem ein Kunstwort enthält. Ein weiblicher Name, *Valida*, ist lateinisch. *Herzog Krude* (von Elvinon) ist mit deutschen Lexem benannt. Die übrigen Namen der Menschen sind Kunstwörter: *Mythor* (junger Mann, Held), *Nyala* (Tochter des Herzogs Krude von Elvinon), *Iki* (Lorvanerin), *Nottr* (Lorvaner), *Fada* (Lorvanerin), *Nonu* (Lorvanerin), *Anght* (Lorvaner), *Tukk* (Schamane), *Chrenk* (Lorvaner), *Graf Corian* (Ugalier), *Drundyr* (Dämonenpriester), *Drudin* (Dämonenbeschwörer), *Roncome* (Ugalier), *Lamir von der Lerchenkehle* (Barde), *Magnor de Freyn* (Sumpftoter, Alptraumritter), *Entrinna* (Mythors Zieh-mutter), *Sadagar* (altes, schwächtiges Männchen, Wahrsager), *Fahrna* (hexenähnliche Runenkundige), *Oblatko* (Herbergswirt), *Keshban* (Bani-the, schlank, hochgewachsen), *Calhar* (Bani-the, stiernackig, kämpft mit grausigem Zauber), *Raldee* (Banithin), *Lopan* (Bani-the, Keshbans jüngerer Bruder), *Heena* (alte Banithin), *Pasguten* (räuberisches Gesindel) [Vlc].

Drei Bände gehören in die Reihe des *Schwarzen Auges* und arbeiten daher sowohl mit koordinierter als auch individueller Namengebung. Die Handlung findet nur auf der phantastischen Ebene statt. Sie weist Anklänge an das Mittelalter auf und erinnert an Tolkiens *Herrn der Ringe*.

Die Namen im Jahr des Greifen sind teils etabliert und unauffällig und lassen an vergangene Zeiten denken (*Anselm, Hildebrand, Stoorrebrandt, Wulf, Ere, Odalbert* (Magier), *Riedmar* (Magier), *Ordbert, Answin von Rabenmund, Fredegard von Rabenmund* (f.), *Alrik von Blautann und vom Berg, Ira von Seewiesen* (Baronin)). Viele Frauennamen sind bekannt (*Hilga, Nana, Larissa, Marina, Lucilla, Ira, Jorinde, Moira, Cara* (glutäugig)), ebenso die mancher Männer, z.B. *Armand, Leonardo, Raul, Gernot Brohm, Gunnar* (groß, blond), *Ahriman* (Großinquisitor). *Karman* ist eigentlich ein Nachname. Bekannt sind weiterhin *Wingolf, Pascha, Amada* (tatsächlich ein Vorort von Lissabon). Hal I, der Kaiser, trägt den Namen einer belgischen Stadt, auch *Bardo* ist ein Städtenamen. Baron Dexter Nemrods Vorname ist lateinisch, ebenso *Cella* und *Vana* (Sklavin, blond), *Prado* ist spanisch. *Amber* für eine arrogante Patrizierin ist ebenfalls ein Appellativum. *Hakon* (Magier) hieß ein norwegischer König. Außerdem gibt es die Komposita *Flammenhand* (Alias des Scharfrichters Magon) sowie *Zaberwitz* und *Foggwolf* mit Kunstwortanteilen. Auch *Rabenmund* ist ein Kompositum. *Gutfolg* kann als Zusammenrückung verstanden werden.

Kunstwörter dominieren: *Brin* (junger Prinz, gut), *Amene III.* (Kaiserin), *Uriens* (m.), *Karyla* (f.), *Tjolmar, Lancorian* (Magier), *Valliessa* (f.), *Racalla* (Erzmagierin), *Darrag, Cindira* (f.), *El Harkir* (Pirat), *Paligan* (alanfanischer Hochadmiral), *Dorban, Gamba* (Druide), *Haffax, Beorgol* (Thorwaler), *Yonsus* (Magier), *Misira* (f.), *Bartka* (m., Raufbold), *Thalionmel* (Heilige), *Irgan Zaberwitz, Glombo* (Brohm) (sehr dick), *Eolan* (Anführer der Magier), *Cuano Ui Bennain* (Fürst), *Udora* (Gräfin), *Kalakaman* (Zauberer), *Drugon, Hauce, Yasinthe* (f.), *Magon/Flammenhand* (Scharfrichter), *Gumbert, Marrad, Andra* (Jägerin), *Gordunius* (Meister, Heiler), *Marbon, Rialla* (f.), *Rateral Sanin/Saninin/Anin* (Admiral), *Growin, Murlok von Mengbilla* (Ritter), *Leo-mar von Almada, Duhan, Isora* (f.), *Promos, Olda* (f.), *Ludara* (f.), *Arka* (f.), *Pagol, Reto, Phileasson Foggwolf* (König der Meere), *Ynu, Lechdan, Mover, Robak, Shazar* (in Markgraf Shazar der Pflanzer), *Olmje, Riva, Ragnild* (Seefahrerin), *Bador* (bärtig), *Perdia* (f.), *Tugruk Pascha* (Scheich), *Geron* (der Einhändige, Schutzheiliger gegen Ungeheuer), *Aldare* (Fürst-Erzgeweihter), *Dyonsus* (Magier) [HoHe]. Bis auf *Gamba* und *Bartka* sind Namen auf -a den Frauen vorbehalten. Die Namen von Kaiser und Kaiserin werden, wie in der tatsächlichen Welt, durch eine römische Ordinalzahl ergänzt.

Der nächste Roman aus der Welt des Schwarzen Auges ist der *Flammenbund*. Hier werden nur wenig etablierte Namen gebraucht (*Zofe Muir, Dom Lando, Kunibrand, Albin*). Appellativa dienen als Decknamen (*Waran, Salamander, Basilisk*). *Neel* (Amazonenkämpferin), *Groff, Nordal* gibt es als Nachnamen, sie werden im Text als Vornamen bzw. einzige Namen gebraucht. *Adana* (f.) ist ein Städtenamen. *Shastra*, der Titel der Prinzessin Rhiana, ist ein Begriff aus dem Sanskrit. *Runa* ist eine Kurzform zu *Maru-*

na (f.). Toss ist ein englisches Verb. Akja („Seefrau“) ist schwedisch, Tedesco (Graf) ist italienisch. Kunstwörter treten gehäuft auf: *Rakorium Muntagonus* (Spektabilität der Magierakademie), *Borbarad*, *Prinzessin Rhiana von Talaria* (Hauptfigur), *Tjalmar* (gut, Thorwaler), *Hranngar*, *Arlos* (König), *Beff*³⁸ (f.), *Belisa* (f.), *Franin* (bullige Schmiedin), *Ayka* (f.), *Iskara Ronka Bhi-danji* (f.), *Maruna/Runa* (Druidin), *Niib* (f.), *Mooker* (m.), *Fürst Emerthon III. ui Bennain* (Herr über Albernia), *Susmin Turibai Montas* (junge Adlige), *Rula* (kleinwüchsige Gerberin), *Dethgard*, *Woloff Turiba Galana* (junger Adliger), *Vilko Turiba Montas* (junger Adliger), *Reddel* (Schreiber, klapperdürr), *(Tassilo) Darando/Waran*, *Lysdia Lynd* (Magistra, Schwarzmagierin, *Lynd* ist tatsächlich ein Nachname und kein Kunstwort), *Joluth* (f., Kapitän, hager), *Sarja Galban* (Baronin), *Hardred Bjarnison* (Thorwaler), *Korin* (Thorwaler), *Thorgun/Thurgon*, *Frenja* (f.), *Hjore*, *Thivar*, *Asleif*, *Egil*, (Bel) *Ghadi*, *Lardan*, *Undal Mortenberg* (Ritter, *Mortenberg* ist eine Zusammensetzung aus einem Nachnamen und einem Appellativum), *Zaraldus* (Magister, Magier), *Tosnie* (f.), *Croid*, *Usmida* (alte Heilerin), *Onken Romidos* (50, dickleibig), *Irmia ui Bennain/Gräfin Irmia* zu *Burg Crumold*, *Cailltin Coss*, *Valpo/Kaiser Valpo der Trinker*, *Connair* (tiefe Stimme), *Gomm* (groß, dumm), *Eillyn* (Zauberin), *Tsalita* (f.), *Branwen* (ältere Frau), *Nogaba* (m.), *Jerrilu*, *Natalju* (f.), *Boruntin*, *Thorla* (f.), *Aldor*, *Elim* (Königssohn, der jedoch geistig stark zurückgeblieben ist) [AlFla].

In diesem Band treten sehr viele weibliche Haupt- und Nebenfiguren auf. Viele von ihnen üben typische Männerberufe aus wie Wache, Kämpferin, Schmiedin, Gerberin. Die Struktur und die Endungen der Namen für die Frauen und Mädchen sind vielfältiger als sonst üblich.

Die Namen der Nebenfiguren tendieren zu Einsilblern oder schwahaltigen Endsilben, vgl. *Beff*, *Niib*, *Toss*, *Groff*, *Mooker*, *Reddel*.

Der dritte hier untersuchte Band heißt *König der Diebe* und stammt von André Wiesler. Bekannte Namen sind *Wina*, *Ingalf*, *Helmbrecht*, *Odilon*, *Helme/Helme der Vergolder*, *Karolus*, *Edelmund*, *Yussuf* (Tulamide, Sohn des Wirtes Kasim), *Gernot*, *Zoe*, *Berman* (Straßenräuber), *Mira*, *Jette*, *Akhim* (der Anführer der Räuber).

Ein Wortgruppenlexem ist *Graue Maske*, ein Alias. Komposita gibt es auch, vgl. *Wiesensfeld*, *Rabenmund*, *Altbergen*, *Dreifinger*, *Fuchsfell*, *Gardewald*, *Stinkstiefel* (Hauptmann), *Eberhelm*, *Einauge Spichbrecher*, *Wintersgrund*. *Spichbrecher* und *Jendbrunn*, der Name einer alten Witwe, bestehen zum Teil aus einem Kunstwort. *Mandelbroter* ist eine Ableitung. *Liegerfeld* ist kein reguläres Kompositum, da es ein -er enthält, das wie ein Ableitungssuffix aussieht, aber morphologisch nicht bestimmbar sind. *Vana*

³⁸ Es gab allerdings im Mndl. ein *beffe* ‚Kragen‘, das sich im fachsprachlichen *Beffchen* ‚Predigerkragen‘ wieder findet.

Ghunes Vorname ist lateinisch. Ein Name geht auf ein englisches Lexem zurück (*Rank*, Adeptus Superior, Magier). *Marduk* ist ein sumerischer Göttername, *Patras* ein Städtename, *Ganter* ein deutsches Appellativum. Die übrigen Namen bzw. Komponenten der Namen sind Kunstwörter: *Hangard vom Wiesenfeld* (König der Diebe), *Phedrian* (Mondschatten, Priesterart), *Isida Musker* (Geliebte Tanglans), *Tanglan Fernel*, *Perval von Wintersgrund* (dichtet), *Dabbert Musker*, *Eberhelm Musker* (Isidas Vater), *Xerber Dreifinger*, *Fungard* (Bettler), *Ginaya Mandelbroter/Graue Maske* (f., als Dieb verkleidet), *Maselrich Ganter* (Adeptus Maior), *Xaida Fuchsfell* (Schönheit, feuerrote Haare), *Rohal* (Magier, Halbgott), *Einauge Spichbrecher* (gewalttätig, Spielhallenbesitzer), *Karon Musker*, *Perval Musker*, *Roana*, *Adran* (Bruder von Tanglan, Eran), *Eran* (Bruder von Adran, Tanglan, Sohn von Burgol), *Savertin*, *Vana Ghune* (f., reich), *Andras*, *Chadmin ben Yali Chadim* (Tulamide), *Kasim al Djalud* (Tulamide), *Azmechim* (Tulamide, Dieb), *Chaled* (Tulamide), *Yeto*, *Torm Persen* (Torm, der Turm, ein Bär von Mann mit dunkler Stimme), *Leta* (Mädchen), *Felian Inke*, *Ettel* (Frau), *Frau Zumbel*, *Hilbernia* (f., „die Klinge“), *Kumbert*, *Mulvina* (f.), *Koralis*, *Ilya* (Tobrier, dünn), *Kolbin*, *Robak*, *Urimuth von Rabenmund*, *Piri-Pei* (f.), *Mortika* (Mutter des Hauses), *Uthjane* (Söldnerin), *Eboreus von Rommilys*, *Reto Liegerfeld* (Majordomus des Grafen), *Irisea* (Dame), *Schwester Doride*, *Laoun'gele* (Sklavin), *Idra* (f.), *Jaratak*, *Losan*, *Movert*, *Bahun* (zur Gruppe um Akhim), *Burgol Fernel*, *Coris* (f.), *Fredo*, *Mulbink*, *Grordan* („die Spaltlippe“), *Bosper*, *Yelinde* (f.), *Pagol*, *Utsine* (f.), *Ardor*, *Linnert*, *Kedio*, *Praiodan*, *Travite* (Traviapriesterin), *Ugdalf*, *Sarai* (ohne Hinweise auf das Geschlecht), *Irenda* (f.) [WiKö].

Die Namen der Tulamiden klingen arabisch und weisen auch arabisches Wortgut (*el/al, ben*) auf. Sie sind meist Diebe, Halunken oder zwielichtige, nicht ganz ehrliche Gestalten. Sie glauben an den Gott Rastullah, dessen Name auf Allah anspielt.

Der Roman *die Schwerter von Oranda* spielt auf zwei Ebenen. Die Protagonistin lebt in einer fernen, zukünftigen, durch technologische Fortschritte geprägten Welt und reist für geschichtswissenschaftliche Zwecke zu einer längst erloschenen Kultur auf dem Planeten Oranda. Die Geschehnisse dort bilden die Grundlage des Romans. Die erste Ebene gehört in die Kategorie *Science Fiction* ([ZinA]), die andere zum *Fantasy* ([ZinB]). Während die Zukunftsebene hauptsächlich mit etablierten bzw. klassifizierenden Namen für die Mitglieder einer internationalen Forschergruppe arbeitet (*Dr. Chantal Bergner*, *Dr. White*, *Dr. Cheng*, *Lindbloem*, *Teresa Alvarez*, *Helena Nova*, *Prof. Yamamoto*, *Gérard Valadier*) – Kunstwörter könnten eventuell sein der Nachname von *Igor Tschirganow* sowie *Dr. Nguli* [ZinA] –, kommen in der Fantasy-Welt ausschließlich Kunstwörter vor, bis auf *Imo*, was ein Städtename ist, und dem romanischen *Vengo*: *Sreton*

(gut), *Vionuri* (f. Hauptperson, auf der anderen Ebene *Chantal Bergner*), die Namen der Mädchen *Aioni*, *Juschian*, *Schenuin*, *Atinui*, *Olenian*, *Shanian*, *Sitari*, *Venian*, *Oneoni* und *Seinian*, dann *Isudan* (Herzog, positiv gezeichnet, der Name benennt in der Geschichte auch sein Fürstentum), *Aglon* (Soldat), *Serenui* (Heilerin), *Deron*, *Henron*, *Manron*, *Alarian* (f. 'Stern'), *Finrao* (Krieger), *Aldo von Isudan* (Herzog), *Faron*, *Tanro*, *Srantaio*, *Erinian* (Oberste Heilerin), *Korion* (junger Mann), *Perchon*, *Telchon*, *Medranon* (Gelehrter, klein, rundlich, majestätisch), *Normon von Artarin* (böse, Herzog), *Xandrian von Artarin* (Tochter von Normon, böse) sowie die Namen der Schwertmeister *Bandron*, *Permo*, *Gevon*, *Ukton*, *Vagon*, *Laron*, *Mation*, *Asario*, *Yedon*, *Vardro*, *Uravo*, *Ero* und *Sarvo*. Der Titel Höchster Meister ist ein Wortgruppenlexem [ZinB]. In dieser Geschichte treten viele weibliche Figuren auf. Das finale -a erscheint nicht so häufig in ihren Namen.

Monika Feltens Roman *Elfenfeuer* handelt von einer fiktiven Welt. Es gibt einen tatsächlich existierenden Personennamen für die Menschen, *Akim* für einen jungen Magier, der stirbt, also nicht so mächtig ist, und zwei Appellativa (*Rangun* birm. 'Kriegsende' und *Spark*, engl., für einen bösen Hauptmann). In einigen Fällen bildet ein realer Name eine Komponente von mehrgliedrigen fiktiven Namen. *Ury* in *Tha-Ury* gibt es als Namen. *Mino* in *Mino-They*, der Name einer Heilerin, ist ein italienischer Vorname, der zweite Teil des fiktiven Namens ist auch ein englisches Pronomen. Auch *Kre-An-Sor* besteht zum Teil aus realem Wortgut: einer deutschen Präposition und einem Nachnamen (*Sor*).

Kunstwörter überwiegen deutlich: *Anthork* (ehem. Druide), *Ilahja* (f.), *Tha-Ury* (f.), *Tassea* (Heilerin), *Kjelt* (Ilahjas große Liebe), *Sunnivah* (f.), *Tarek*³⁹, *Nahfarel* (Gelehrter), *Asco-Bahrran* (Meistermagier), *Nagika* (f.), *Iowen* (f.), *Xara* (f.), *Vegto*, *Banya-Leah* (Priesterinnenmutter der Gütigen Göttin), *Kyany*, *Roven* (f., alt), *Vhait*, *Kerym*, *Fayola* (f.), *Alani* (Mädchen), *Deshyre* (Kriegerin), *Ash-Naron* (ein armes Mädchen aus den Sümpfen von Numark), *Sempas* (Magier), *Kuomi* (Heilerin), *Hajun*, *Rojana* (f.) [FelElf].

Die Namengebung der Folgegeschichte sieht ähnlich aus. *Liam* ist etabliert. Der erste Teil von *Dion-Tharu*, dem Namen eines außergewöhnlichen, allerdings bösen Sehers, weist als erste Komponente einen Städtenamen auf. Die übrigen Namen der Menschen sind Kunstwörter: *Kiany* (f.), *Banor*, *Atumi*, *Skynom* (verstoßener Druide, der gegen die böse Seite

³⁹ Die Autorin konstruierte *Tarek* in Anlehnung an den authentischen Namen *Tarik*, indem sie einen Buchstaben austauschte. Zur Entstehungszeit des Buches hieß der irakische Außenminister *Tarik Assis* (Monika Feltens, pers. Kom.). Offenbar war ihr die Existenz des Namens *Tarek* nicht bewusst. So gesehen zählt er zu den Kunstwörtern.

arbeitet), *Bog*, *Manou* (f.), *Wiv-lenna* (f.), *Zatoc*, *Methar*, *Dion-Tharu*, *Sayen* (junger Meisterseher), *Galdalyn* (oberster Druiden), *Chaya* (Mädchen), *Jukon* (junger Druiden), *Dulcan*, *Enron*, *Gaynon* [FelMa].

Helga Glaesener verwendet einige etablierte Namen, z.B. *Gisbert*, der außerhalb der Geschichte üblicherweise als *Giesbert* erscheint, oder *Morton* in *Morton von Blexhill*. *Burnett* in *Meister Burnett* (der dicke, nette Vorsteher der Burg) und *Cohen* sind tatsächlich Nachnamen. *Kern* in *Kern Dubbert* ist ein Appellativ. Die übrigen Namen sind Kunstwörter: *Ezzon* (Menschenkönig), *Lord Sraggs*, *Morton von Blexhill*, *Frann*, *Da Derga* (böser Hexer), *Gorden Kawallsby*, *Ritonelle* (in ein junges Mädchen verwandelter böser Albengorm), *Orwin*, *Dork*, *Branzo*, *Kern Dubbert*, *Kulwell* [GlaeSk].

Eine andere Erzählung der Autorin weist hauptsächlich skandinavisch klingende Namen auf wie *Olaf Tryggvason* oder *Sven Gunnarson*. Einige skandinavische Vornamen werden mit Komposita kombiniert (*Ivar Hakenfuß*, *Bue Hartlippe*, *Sven Gabelhals*, *Ivar Krähenfuß*). Die Geschichte geht auf wahre Gegebenheiten zurück. Die Personen sind weitgehend historisch belegt. Phantastische, irreale Aspekte bleiben im Hintergrund. Zwei fiktive Gestalten sind der böse Magier *Mog Ruith* und *Aedan*, der auch Zauberkräfte besitzt, aber auf der guten Seite steht. Der authentische *Brusi Sigurdson* erhält in der Geschichte einen anderen, aber ebenfalls bekannten Vornamen, *Kari* [GlaeSt].

In der *Wilden Reise durch die Nacht* kommen zwei bekannte Namen für Menschen vor, *Gustave* und *Dante* [MoeRei]. Die wenigsten Gestalten, denen der junge Protagonist *Gustave* begegnet, erhalten Namen, dabei sind es teilweise ganz sonderbare Geschöpfe, fliegende Schweine, gefiederte Kobolde, aber auch die üblichen sprechenden Tiere, Gespenster, Riesen und Monster eines Fantasy-Romans.

Karl Meyer verwendet im *Steinernen Licht* einige Namen aus Geschichte und Mythologie, z.B. *Seth*, *Lilith*, *Baba Jaga*, *Amenophis*, *Amun-Ka-Re*, andere reale Namen wie *Merle*, *Serafin*, *Arcimboldo*, *Tizian*, *Dario*, *Aristide*, *Charles Burbridge* oder Appellativa (*Lord Licht*). Es gibt lediglich zwei Kunstwörter (*Junipa*, *Boro*) [MeySt].

Hans Bemmans *Beschädigte Göttin* beginnt in der Realität, die zunehmend von märchenhaft-phantastischen Elementen durchwoben wird. Es gibt erstaunlich wenig Namen trotz ausgeprägt dargestellter Figuren und sprechender Tiere. Bis auf zwei Kunstwörter, *Mikoleit* und *Rana*, sind die Namen echt – *Marie*, *Maruschka*, *Erik*, *Liesl* [BemGö].

Stein und Flöte spielt in einer einzigen Welt. Das Buch gilt als Märchenroman und weist viele bildhafte, sprechende Namen auf, die wie der Charakter ihres Trägers wechseln können.

Die sprechenden Namen der Menschen sind teilweise Wortgruppenlexeme (*Großer Brüller*, *Sanfter Flöter*, *Arni mit dem Stein*, *Gewaltiger Flö-*

ter/Lauscher, Lustiger Flöter/Döli). Teilweise handelt es sich um Komposita (Krautfäß, Holzfäller, Schiefmaul, Eisenschmelzer, Schneefink, Enkel von Kiwitt, Bergdohle/Kiwitt, alte Frau), Konversionen (der Graue), Appellativa bzw. Fremdwörter (Lauscher, Rübe, Holzfäller, Sperling, Sänger, Trill, junger, buckliger, netter Spaßmacher, Kruschka, m., tatsächlich ein russisches Flüssigkeitsmaß, Rauli, alter, netter Sänger, ursprünglich ein Holz) und Zusammenrückungen (Hauinsbein, Schwingshackl, alles Blutaxtleute). Lauscher, die Hauptperson, verwandelt sich in einen Faun und heißt Faun, dann in eine steinerne Figur und heißt Steinauge. Weitere sprechende Namen werden für die verschiedenen Stammesgruppen gebraucht.

Es gibt kaum etablierte Namen, vgl. Marla (Mädchen), Oleg, Boleg, Fischer in einer alten Geschichte und Brüder, deren Namen sich reimen, Gisa, böse Herrin von Barleboog, Lauro (alt), Russo (tatsächlich ein Nachname). Dafür kommen umso mehr Kunstwörter vor: Barlo (erst Pferdeknecht, später sehr mächtig), Urla (alte, weise Frau), Furro (Schmied), Hefas, Gurlo, Agla (Mädchen), Walja (f.), Gurla (Waljas Mutter), Dagelor, Fredebar, Eldar, Gildis (f.), Elrade (Tochter von Eldar), Bragar, Kiwitt/Bergdohle, Herzog Gelimund, Promezzo (Erzmeister), Sparro/Schiefmaul (zu Volk der Eisenschmelzer), Roschka (m., Karpfenköpfe/Fischer), Boschatzka (m., Karpfenköpfe/Fischer), Wazzek (Karpfenköpfe), Barnulf (bärtig, „ein passender Name, du siehst [...] aus wie ein Bär“ [BemSt: 719]), Eiren (f.), Barloken (Sohn von Barnulf, Eiren), Ruzzo (Nachfolger von Wazzek), Narzia (böartiges Falkenmädchen, das sich in einen Falken verwandeln kann, jedoch nicht zu den Falkenleuten gehört) [BemSt].

Auffällig viele Kunstwörter lassen sich mithilfe von Lautähnlichkeiten bestimmten Personengruppen zuordnen.

Arni und Hunli sind Zwillinge vom Stamm der Beutereiter. Arni sagt sich von dieser wilden, raubenden Sippe los und bildet einen eigenen Stamm, der Arnis Leute genannt wird. Deren Vertreter heißen Günli, Orri, Höni, Wanli, Tangli, Lungi, Flangi, Blörri, Lingli (Magd). Kurgi und Döli/Lustiger Flöter gehören zu den Beutereitern. Hunli hat die beiden Söhne Husski und Trusski sowie den Pflegesohn Belarni, der sich charakterlich stark von den anderen beiden absetzt. Dass Geschwisternamen die gleichen Endlaute bzw. -buchstaben, hier -usski, aufweisen, kommt auch bei den Nachkommen von Arni, s.u., vor. Das Kennzeichen der Namen von Beutereitern und Arnis Leuten sind finales -(l)i bei zwei Silben.

Die Fischer heißen Walosch, Lagosch, Jelosch, Kurlosch, Daglosch, Rulosch, Dorfältester, später im Text Bargasch, Haulesch, alt, Hurlusch, kleiner Junge. Die Namen bestehen aus zwei Silben und der Endung -osch, die im Laufe des Textes variiert mit -asch, -esch und -usch.

Die männlichen Gebirgsleute heißen Kratos, Richter, Wargos, Terlos, Lujos, Rullos. Zwei junge Mädchen sind Raudis (Tochter von Kratos) und

Warja (Wargos Tochter). Die Namen sind zweisilbig, die männlichen Namen enden auf *-os*, ein weiblicher Name auf *-is*, der andere auf *-a*. Er weist die gleiche erste Silbe wie der Name des Vaters auf.

Die Falkenleute sind Wendikar, der spätere Großmagier, Ernebar, Finistar sowie Wendikars Tochter Belinka. Die Namen sind dreisilbig mit zwei hellen Vokalen, dann folgt eine Silbe mit *a*. Männliche Namen enden auf *-ar*, der weibliche auf *-a*.

Die Namen der Menschen in den jeweiligen Stämmen verfügen also über Gemeinsamkeiten in Silbenzahl sowie Endungen bei den männlichen Vertretern, die damit als Pseudomorpheme interpretiert werden können.

Wesentlich komplizierter sind die Zusammenhänge der Namen der Arni-Nachkommenschaft. Die Familie um diese sehr wichtige Gestalt besteht aus seinen Töchtern Akka und Rikka. Arnilukka ist Akkas Tochter und damit Arnis Enkelin. Azzo und der jüngere Arnizzo sind die Söhne von Arnilukka und Belarni. Die Geschwisternamen enden wieder auf gemeinsame Doppelkonsonanten mit Vokal, dabei erscheint *-a* für weibliche Namen. Die Endung wird auch an den Namen der Tochter von Akka, *Arnilukka*, weitergegeben. Der Name des Ältesten, *Arni*, findet sich in den Nachkommen Arnilukka und Arnizzo wieder. Belarni ist nur in Gedanken Arni nahe und wieder später Khan der Beutereiter, die Frieden schließen mit den anderen Völkern, ganz im Sinne Arnis. Verwandtschaftsbeziehungen werden hier durch die Eingliederung von Namen in andere Namen, aber auch durch wiederholte Endungen angedeutet. Und auch *Eldar* und *Elrade* (Vater, Tochter) weisen lautliche Gemeinsamkeiten auf, die Anfangssilbe, dann in unterschiedlicher Position *d*, *a*, *r*.

Das Prinzip, Zusammengehörigkeit auch durch Klangähnlichkeiten in den Namen auszudrücken, ist historisch belegt und verstärkt die Atmosphäre des Textes, in dem es noch keine neuzeitlichen Errungenschaften gibt und die Personen teilweise in Zelten leben und zu Fuß oder per Pferd reisen müssen.

Der letzte Fall einer Beziehungsverwandtschaft mit Ähnlichkeiten auf struktureller Ebene des Namens ist schließlich im Rahmen der Gestalten⁴⁰ zu sehen. *Kluibenschdel* (Häuptling der Blutaxtleute) klingt wie eine Zusammenrückung (vgl. *Hauinsbein*, *Schwingshackl*). Das Verb *kluiben* zu *klieben* 'spalten, besonders Holz' bildet zusammen mit der Verfremdung von *Schädel* entweder ein Kompositum oder ist an die existenten *Kluibenschädel*, *Kliebensschädel* (vgl. Gottschald 2006: 292) angelehnt, die Gottschald (2006: 57) als Zusammenrückung bezeichnet [BemSt]. Entscheidend aber

⁴⁰ Zu morphologischen Gestalten vgl. Elsen (2004) und die Bildungen auf *-er* bei Brandhorst in [BraMo1], [BroMo2] im Kapitel zu den Gruppierungen.

ist die strukturelle Ähnlichkeit der Namen, nicht ihre Entstehungsweise.

High-Tech-Vokabular und Fantasy-Gestalten mischen sich in *Sturmvoegel*, einem Band aus der Reihe *Shadowrun*. Die Menschen tragen meist bekannte oder quasi-etablierte Namen, die Grenze zu Kunstwörtern ist nicht immer klar: *Arnold Hagen Freiherr von Doberein*, *Vigo Spengler* (Kriminalkommissar), *Sebastian Baduscheidt*, *Mullins* (Brite), *Feo* (Schamanin), *Korsakow* (aus einer russischen Mafiafamilie), *KaLeu Roberts* (mit Artikel, wohl zu *Kapitänleutnant*), *Cem* (eventuell ein Türke), *Mihail Rischanko* (Russe), *Kunkel* („Typ“), *Kuhlemann*, *Grigori Swedlow* (Russe), *Rischanko*, *Stefan Malberg* (Flugzeugführer), *Friedrich Ehlers* (Kopilot), *Julius Bobek* (Bordingenieur), *Jeremiah Jennings* (Topmann der Shadowrunner-Szene), *Dr. Dieter Renz* (Rechtsanwalt), *Luis Westermann* (Kriminalhauptkommissar), *Ivansky* (Kommandantin), *Ensuela Gerlach* (Runnerin). Gerade, wenn es um ausländische Personen geht, klingen die Namen typisch und zählen zu den klassifizierenden Namen. *Rose Abongi*, eine Afrikanerin, könnte ein Kunstwort als Nachnamen tragen. Er ist zu den klassifizierenden Namen zu rechnen.

Englische Wörter (*Storm*, *Oberleutnant*, *Zeal*, *Selbeträgen*, „Typ“, *Hustle*, *Little Bullneck*, Spitzname des kleinen, dicken Gefängnisdirektors, *Mariner*, „Typ“, *Tenser*), italienische Wörter (*Sensal*, „Magischer“), eine Mischung aus Niederländisch und Englisch (*Peer Go*) und im Deutschen verwendete Appellativa (*Cherub*, f., *Perle*, f., *John Kalb*, *Barsch*, *Oberleutnant*) treten neben Kunstwörtern auf, vgl. *Zozoria* (laut Autor eine Anspielung auf *Zorro*), *Rosché*, *Prof. Piotr Alexij Sasnudin* (russischer Wissenschaftler).

Ohnegnad, der Name eines Anwalts, ist eine Zusammenrückung bzw. ein sprechender Name. Auch die Namen der Oberleutnants *Barsch* und *Storm* gehören zu den sprechenden Namen.

Die Hauptperson, ein Journalist, nennt sich je nach Aktionsradius anders: *Severin T. Gospini/Young/Poolitzer/Linse/Snoop/Markus-Maria Tarifke*. *Poolitzer* ist laut Aussage des Autors aus engl. *poo* und *Pulitzer* entstanden und damit eine Kontamination. Es weist auf die teilweise zu verachtenden Arbeitsmethoden in dieser Branche hin und spielt gleichzeitig auf die Auszeichnung an, die viele Journalisten gern einmal bekommen würden. Die von Gospini verehrte Frau ist Schauspielerin und hat ebenfalls mehrere Namen: *Gee Gee Delorian/Selina Orlova/Angelina Heavenwards/Cherub*. Der letzte Alias ist ein sprechender Namen, den sie trägt, wenn sie sich für einen Engel hält. In beiden Fällen sind die Namen teils englische, teils deutsche Wörter, nichtssagende Namen (*Tarifke*) oder Kunstwörter (*Gospini*, *Delorian*). *Vater Thereso* (Streetworker) schließlich ist ein Wortspiel, das an Mutter Theresa erinnert [HeiSt].

6.2 Science Fiction

Die Anfänge

Als einer der ersten, wenn nicht sogar als der erste deutschsprachige Science Fiction-Roman überhaupt gilt Laßwitz's *Auf zwei Planeten*. Die Akteure teilen sich in zwei Gruppen – Marsianer und Menschen. Die Bewohner des Mars tragen einsilbige, oft nur aus zwei Buchstaben bzw. Lauten bestehende Namen (z.B. *Imm, La, Se, Jo*). Die der Menschen sind bekannt oder klingen unauffällig (*Hugo, Anton, Josef, Schlack, von Schnabel, Wagner, Pellinger, Rieser, Miller* (Amerikaner), *Grunthe, Nansen, Saltner*) und können nicht von möglichen Kunstwörtern abgegrenzt werden (v. Keltiz, die *Warsolska, Isma* (f.), in der Nähe Italiens wohnt ein Mann namens *Palaoro*). Es handelt sich eher um klassifizierende oder zumindest nicht ungewöhnliche Namen, die denen der Marsbewohner gegenüberstehen und nicht mit ihnen verwechselt werden können. Dazu kommt, dass die Erdbewohner zweigliedrige Namen tragen. In einem Fall passt sich ein Marsianer diesbezüglich an. Ell lebt inognito auf der Erde und nennt sich dort *Friedrich Ell* [LaPla].

Im phantastischen, aber dennoch im Weltraum spielenden *Lesabéndio* geht es um etwas eigenwilligen technischen Fortschritt auf Pallas. Scheerbart verwendet nur einen Menschnennamen, *Peter Simon Pallas*. Er besteht aus etabliertem Wortgut und kontrastiert mit den Kunstwörtern, die als Namen der Pallasianer und Quikkoinar dienen [ScheLes]. Der Begriff *Terraner* ist noch nicht geschaffen, es heißt noch *Erdianer*.

Älter und noch zu den klassischen Utopien zu zählen ist Gottfrieds *Insel Felsenburg*. Hier beruht der Gegensatz auf der christianisierten alten Welt einerseits und den Heiden, irgendwo auf einer neu entdeckten Insel im Südatlantik. Etablierten Namen wie *Eberhard Julius, Franz Martin Julius, Leonhard Wolfgang, Johann Ferdinand Kramer, Friedrich Litzberg, Mag. Gottlieb Schmeltzer* und *Nikolaus Schreiner* stehen Kunstwörtern gegenüber (*Comaccus, Careta, Poncha, Comogrus, Dabaiba* (klein), *Abenamacheius, Abibeiba, Cemachus, Abraibes, Quarequa, Chiapes, Coquera, Madan* (alles eingeborene Könige), *Chascal* (Eingeborener)). Wenn diese Ureinwohner der Insel getauft werden, bekommen sie neue Namen, vgl. *Carolus*, vorher *Comogrus*, und *Christian Treuherz*, vorher *Chascal* [Schn].

Die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts

H. J. Alpers veröffentlichte 1981 den *Science Fiction Almanach 1982* mit verschiedenen Kurzgeschichten zumeist aus den Jahren 1904 bis 1947, Jeschkes und Frankes Texte stammen von 1958, Kusenbergs von 1969.

In der ersten Erzählung verwendet Meyrink bekannte Namen (*Gali-*

zenstein, Dr. Egon Ipse, van Belmont) neben Mischungen (*Gustav Bortdiner*, Prof. Domitian Dredrebaisel). Dredrebaisels Assistent heißt Mr. G. R. S. Slyfox M. D. und F.R.S., ein sprechender und gleichzeitig auch ironischer Name, dem übertrieben viele Titel und Vornamenkürzel angehängt sind [Meyr].

Adam Perennius heißt auch „der Zeitlose“. Dieser Name ist ebenfalls als sprechend zu werten. Weiter tritt eine Person schlechten Charakters auf, Monsieur Scholvius. Neben den Latinismen gibt es ein Kunstwort (*Frau Ellida*) und etablierte Namen wie Dr. Mathieu, Fennmüller, Justina, Ludwig Deckers [Grun].

Franke benutzt bevorzugt etablierte Namen für Menschen. In der Erzählung *Kosmischer Staub* kommt nur ein einziger vor: *Tanja* [Fran]. Der Erzähler wird nicht benannt.

Bei dem Text von Jeschke liegt ebenfalls hauptsächlich etabliertes Namensgut vor, *Swift*, *Kim*, *George*, und *Satch*. Das kann als Kunstwort, eventuell auch als Kurzform eines englischen Namens, *Satchmore*, interpretiert werden. Die Langform wird in der Geschichte aber nicht verwendet [Jesch].

Bei Freksa tritt Dr. Palamedes Sakuska aus Paraguay auf. Der Nachname klingt daher etwas exotisch und dürfte ein Kunstwort sein, der Vorname stammt aus einem griechischen Mythos. *Senor Martinez*, Staatsanwalt *Heinrich Knüfelbein* und *Gertrud* sind existierende Namen [Frek]. In der nächsten Erzählung erscheint neben Prof. Karsson, Joey und Ben, jeweils bekannte Namen, ein von Robotern entwickelter Mensch namens *Ashton C IX*. Das Wortgruppenlexem besteht aus einem Namen und einer Buchstaben-Zahlen-Kombination, die bei Experimentierreihen und für die Bezeichnung seelenloser Gegenstände üblich ist und damit einen Hinweis auf die Entstehung des Mannes gibt [Now]. In Scheerbarts Geschichte kommt lediglich Prof. Kienbein mit einem unauffälligen, etablierten Namen als einziger Mensch vor neben einem namenlosen Neptunsherrn [SchePro]. Die nächste Erzählung verwendet etablierte Namen (*Egon Helmstätter*, *Joe Allister*, *Meister Apel*, *Hermann Oberth*) und die wohl eher als Kunstwörter zu klassifizierenden *Korus* und *Nagao Hazumi* für einen Japaner. Ein Amerikaner hat als Namen das englische *All Right* [Han].

Es folgen Dr. Berthold Imag, was auf die Tätigkeit des Gelehrten, sich eine Substanz auszudenken, anspielt [Mann], dann die (quasi-)etablierten Namen *Paul Sohm*, *Wera Lentius* [LaßWo], *Satan Butterblank*. Dieser Amerikaner war ursprünglich ein Abdecker und trägt möglicherweise deswegen den Namen des Teufels, sein Landsmann heißt demgegenüber *Luther Burbank* [Sterz]. Kusenbergs verwendet in seiner Geschichte, die in einer Hafenstadt im Süden spielt, nur etablierte Namen (*Donna Erna*, *Pedro Pereira*, *Lopez*) und schafft dadurch spanisches Lokalkolorit [Kus]. Auch

die letzte Geschichte, die ein realistisch gehaltenes Fernsehinterview wiedergibt, nutzt nur (quasi-)etabliertes Namengut (z.B. *Prof. Vlacek, Porter, James, Berthold Stein, Stone, Bevin, Hannah Arendt*). Etwas fremdländischer klingen beispielsweise *Direktor Haydin* und *Masaryk* (Tscheche). Sie könnten als Kunstwörter interpretiert werden [Egg]. Die Erzählung entstand kurz nach dem zweiten Weltkrieg. Sie ist politisch, kritisch und legt wesentlich mehr Wert auf Inhalte als auf eine phantasievolle Namensgebung.

All diese Erzählungen haben mehr skizzenhaften, teils malerischen, schöpferischen Charakter und gehen eher in die künstlerisch-literarische Richtung als die modernen, routinierten, technisch-wissenschaftlich gehaltenen Science Fiction. Sie unterscheiden sich auch in der Erzählweise von heutigen Texten. Die Namen in diesen frühen Texten sind meist gewöhnlich und unauffällig und etablierte Namen sehen den ausgedachten Beispielen sehr ähnlich. Es gibt mehr lateinische als englische Beispiele.

Die sechziger und frühen siebziger Jahre

Die Perry-Rhodan-Bände gehören zu den ersten deutschsprachigen Science Fiction-Romanen der Nachkriegszeit, die lange von amerikanischen Produktionen beherrscht wurde. Im Wesentlichen beschreiben die Geschichten eine bessere Welt und die Expansion der Menschen in den Weltraum. Durch die Gefahr von Außerirdischen eint sich die Menschheit - unter Rhodans Anleitung. Er ist DER edle, heldenhafte Retter von Nationen. Im Vordergrund stehen zunächst Kämpfe und Eroberungen. Die ja ursprünglich in Heftchenform erschienenen Geschichten werden daher auch gern als minderwertige Literatur abgetan. Sie erscheinen noch heute. Einige der Bände werden im Kapitel zur primär unterhaltenden Literatur behandelt.

Im Gegensatz dazu gilt Herbert W. Franke als der deutschsprachige Autor, der zum ersten Mal etwas anspruchsvollere Science Fiction geschrieben hat. Franke ist kein besonders kreativer Namensgeber. In der *Stahlwüste*, technisch, kühl, gesellschaftskritisch gehalten, beginnt die Menschheit gerade erst mit der bemannten Raumfahrt, also gibt es keine Außerirdischen und keine fremde Welten. Oft tragen die Personen entweder keine Namen oder nur Titel oder Vornamen wie *Carel, Ralph, Sven*. Es kommen auch etablierte Nachnamen vor (*Bellini, Lund, Trowitzki, Klupka, Holloway, Dr. Schütz* etc.). Ein Bankräuber heißt *Perisso*, das klingt italienisch und mag mit der Mafia assoziiert werden. *Ban Tei* heißt ein Indoneze, es könnte sich um ein Kunstwort handeln. Ein Name wird ausdrücklich als Kunstwort verstanden, und zwar der eines Trinkers, der im Auftrag der Regierung der Menschheit eine positive Politikergestalt vorspielen soll. „Was macht der Alte? Wie nannten Sie ihn doch? [...]

Bonneau. Zwei Silben. Klingende Vokale. Die Assoziation zu Bonus, der Gute" [FraSta: 97].

Der grüne Komet ist eine Sammlung von „utopisch-technischen Kurzgeschichten“, so der Untertitel. Sie wird teilweise als Beginn der nichttrivialen SF gesehen (Gottwald 1990: 44) und als bedeutungsvoll für die Geschichte der deutschen SF (Fischer 1984: 274). Fischer nennt den Band eine Sammlung von Fingerübungen (Fischer 1984: 274) und die Geschichten wirken ebenso skizzenhaft wie die der *Stahlwüste*. Meist treten namenlose oder nur mit Vornamen angeführte Personen auf (*Kai, Ben, Liz, Ted, Tom, Cedric, Eleonore, ...*). Komplette Namen sind selten (*Peter Woroscheff, Dr. Mohammed Kirman*). Ein Afrikaner in einer Baumkrone heißt *Katunga*, dann gibt es *Leutnant Steljen, Solnow, Bradford, Bender, Sabrinus*, alles (quasi-)etablierte Namen. *Lux* ist lateinisch. *Fant* (eingebildet) wird erst neuerdings als Einheit bei der Wortbildung genutzt. Als Kunstwörter könnten gelten *Prof. Zoodenhuik, Prof. U Kann Fais* (aus Princetown) und der Nachname in *Mirko von Sirp* [FraKo].

Ein *Kyborg* namens *Joe* ist ebenfalls eine Sammlung verschiedener Franke-Kurzgeschichten, die teilweise bereits im *Kometen* erschienen sind, daher sind hier lediglich diejenigen berücksichtigt, die erstmals in *Einsteins Erben* 1972 veröffentlicht wurden. Auch dieses Mal benutzt Franke wieder zahlreiche (quasi-)etablierte Namen wie *James Forsythe, Rutherford, Dirac, Maxwell, Perkin, Elmer, Darius Miller, Ingrid, André, Edda, Larry, Bob, Hank Mowgli, Boyd, Haroun, Horri Bleiner, Haimes, Hartigan, Prof. Shulman, Dr. Mankowski, Sandra Jeanjacou*. Der Nachname von Eva Rußmoller könnte ein durch Verfremdung entstandenes Kunstwort sein. Am ehesten als Kunstwörter zu klassifizieren sind *Raggadru* (indisch), *K.B.S. Por, J.L.G. Mat, C.C.G. Ceb, Nuru* [FraKy].

Kritische SF der späten siebziger bis frühen neunziger Jahre

Eine inhaltlich klare Ausrichtung weisen die folgenden Erzählungen auf. Sie tendieren zu Kritik am technischen Fortschritt, denn er kann Umweltzerstörung und den Niedergang der Zivilisation auslösen. Er birgt die Gefahr der Ausbeutung natürlicher Ressourcen und mag sogar die Unterwerfung der Menschheit durch ihre eigenen Maschinen nach sich ziehen. Aliens spielen keine tragenden Rollen, sie sind auch nicht der Grund für die Probleme.

In *Mingo* gibt es dreihundert Jahre nach einer atomaren Katastrophe nur noch wenig Menschen. Einige Namen sind (quasi-)etabliert, nicht nur die für Menschen, sondern auch die in Geographie und Botanik. Es stehen den unauffälligen, bekannt klingenden Namen wie *Erdmund, Alexander Bismarck Blockhaus, Pjotr Iwanowitsch, Louis de Alcazaba* (der Nachname ist

gleichzeitig die Bezeichnung einer Festungsanlage in Spanien), *Josh Hermannstadt* solchen mit fremdländischem Flair gegenüber. *Páatóowa Cashina* heißt ein Kundiger aus dem Süden Nordamerikas und *Ödrörir, Byfröst, Skidbladnir* und *Slidur* junge Männer aus Asgard. Ihre Namen sind Kunstwörter. Andere hingegen wie *Kemal Tas Mártine* sind aus bekannten (*Kemal* ist ein Name, *Tas* ist ein Fluss in Sibirien) und unbekannten Komponenten (*Mártine*) zusammengesetzt. Auch bei *Iso Tammi* ist nur der zweite Teil ein Kunstwort. *Mingo von Quedlinburg* für einen Jungen, der gleichzeitig ein Baum ist, enthält einen Vornamen, der in einer frühen SF-Geschichte einmal auftrat, sonst gibt es das Wort in dem Namen *Mingolake*. Der Nachname ist gleichzeitig der Name einer Stadt. Der kleine Bruder von Mingo heißt *Junge* [MiMin].

Ein weiterer Roman von Thomas Mielke spielt in der nicht so fernen Zukunft. Wieder gibt es sehr viele (quasi)etablierte Namen bei Personen, aber auch bei geographischen und historischen Größen. Sie klingen meist englisch. Die Handlung spielt im „Reservat“ Britannien, wo noch einige wenige freie Menschen leben. Sie heißen *John Jakob Shakes*, *Lord Abel Rothschild*, *Olaf*, *Belmonte*, *Klingsor Haywood*, *Westminster March*, *Miss Earlymorn*, *Blasius Bockhus*, *Tankred*, *Drogo*, *Dr. Christian Huygens* etc. Vier Personennamen sind Kunstwörter: *Agwira/Shahesa* (f.), der zweite Teil von *Scouty Natz*, und schließlich der Name des Obergärtners *Hagebuttle*, der gleichzeitig an *Hagebutte* erinnert. Ein junger Mann trägt außerdem den Titel *Speer der Normannen zweiter Klasse*, ein Wortgruppenlexem [MiSer]. Insgesamt gesehen neigt Mielke kaum zur Kunstwortbildung.

Wolfgang Jeschke wird oft zusammen mit Franke als wichtig für die Nachkriegs-SF betrachtet. Beide waren bzw. sind sowohl als Autor als auch als Herausgeber tätig und konnten so jüngere Kollegen fördern und damit auch die Entwicklung in Deutschland mitbestimmen.

1985 gab Wolfgang Jeschke die Erzählsammlung *Das Auge des Phönix* heraus. Bis auf eine eigene Geschichte, 1961 geschrieben und 1970 erstveröffentlicht, erschienen die Stücke zwischen 1978 und 1985. Jeschke wollte sich bewusst von der damals üblichen Form der Science Fiction, den Heftchenromanen, absetzen. In den Geschichten treten dann auch bis auf eine Ausnahme keine Aliens in Erscheinung. Die Texte sind nicht nur unterhaltend, sondern auch sozialkritisch angelegt.

K. M. Armer verwendet ausschließlich (quasi-)etabliertes Namengut – *Chris*, *Madame Zagorski*, *Nigel Greenslade*, *Michael Marker*, *Jay Kneissl*, *Georg Hartlmeier* („normaler Herr“), *Dirk Höft* („normaler Herr“) [Arm]. Bei Reinmar Cunis gibt es ebenfalls fast nur solche Namen (*Harmbeck*, *Jochen Berner*, *Hadrich*) [Cun]. Dann kommt aber ein Beispiel vor, das als Kunstwort gesehen werden könnte (*Dr. Gerd Kramlo*, Ingenieur) [Cun]. *Dr. Groeg Oihed* ist ein Kunstwort, *Prof. Hörselmann* klingt bekannt [Hass].

Maktar Aristide von Eibenberg besteht aus bereits existierenden Namen (*Maktar, Aristide*) oder zumindest möglichen (*Eibenberg*). Zu diesem Namen bemerkt Mielke, dass er schwerfällig, aber zuverlässig klingt. Auch die meisten anderen sind (quasi-)etabliert: *Einar/Dr. Einar Fink-Jensen* (nach/vor atomarer Katastrophe), *Bart von der Aue, Christoph de Volta, Bartholomäus, Wennemar* (Bukanier), *John Morgan Sankt Jago de Leon, Omar Sankt Jago de Leo*. Zwei Kinder tragen Appellativa als Namen, eines in Form eines Wortgruppenlexems: *Großer Stein, Wölkchen*. Nur bei *Albert ter'Sardan* (Hexenmeister) und *Scheich Taffic Taha* wurden Kunstwörter verwendet [Miel].

Jeschke gebraucht in seiner Geschichte ausschließlich etablierte Namen: *Collins, Weiss, Schwarz, Weißlinger* [JeschKö]. Bei Zauner trägt der Priesterbruder *Friedel von Munic* einen bekannten Namen, der Führer eines Kampfbundes einen künstlichen (*Haluk Körrosi*). Ein kleines Mädchen heißt *Kundelein*, eine ungewöhnliche Derivation, die anderen Namen sind Appellativa oder bekannte Namen (z.B. *Ferro, Toto, Rose, Anni, Benno Collani, Mika Krauss*) [Zau].

In der darauffolgenden Geschichte stehen Kunstwörter (*Myrna* (f.), *Yilmaz Ören* (Vater von 14 Kindern)) neben (quasi-)etablierten Namen (*Rossi, Petrakis, Feller, Lindstroem, Hendrik van Dongen, Jockel Piepenbrink*) [Hah]. Bei Pukallus stehen weniger geläufige Namen wie *Klutz, Prof. Kubilius, Horalek, Politowski* oder *Radziwill* neben verbreiteten Namen, *Bernd Hoffmann, Dr. Kaspar, Jürgen, Thelen, Kaske, Willi Nähle*, auch *Reg Park* (Herkules-Darsteller), *Dr. Edmund Hochmuth* (eitler Generaldirektor), *Geronimo Fibelfetzer* (abstrakter Maler) – der Nachname ist eine Zusammenbildung –, *Karin Zentner* oder *Fridolin Pförtner*. *Spinder* in *Greasy Spinder* (Filmstar) ist ein Kunstwort, kein englisches Lexem und *Mumme* (Domina) ist ein Appellativum [Puk]. Jean-Jacques Smerdyayevs Nachname sowie *Huong Dee* [Ame] könnten quasietablierte Namen sein, leider fehlen Informationen zu den Namensträgern. Es können keine Aussagen zu Nationalitäten gemacht werden, die über die Namensstruktur aber wohl ausgedrückt sein sollen.

Alle deutschsprachigen Texte in der 1982 veröffentlichten Sammlung *Metropolis brennt*, ebenfalls von Alpers, sind Originalbeiträge. Die meisten von ihnen beschreiben eine trostlose Zukunft: mögliche Endzeitszenarien auf einer verseuchten Erde, gewaltige Slums, technisch überorganisierte Gesellschaften, eine durch Roboter oder per Gehirnwäsche kontrollierte Menschheit. Sie spielen in der Regel auf dem Planeten Erde.

Im Gegensatz zu den gewöhnlichen Personen Lothar und Luise Hellmann oder Bürgermeister Zwitsche mit geläufigen Namen trägt Henry Boog, der als unsympathischer, „aalglatter“ und schließlich künstlicher Nachrichtensprecher geschildert wird, ein Kunstwort als Nachnamen

[WeiNa]. In Schätzls Erzählung werden die Menschen von Computern überwacht und in soziale Schichten aufgeteilt, deren Mitglieder anhand der Kleiderfarbe identifizierbar sind. Die Namen bestehen aus einem vom Computer bestimmten Vornamen, der Farbe und einer Nummer, die die erarbeitete Wertigkeit ausdrückt – der Protagonist heißt *Norman Grün-124*. Personen, die es bereits vor dieser computerkontrollierten Phase gab und solche in Suggestivwelten tragen Kunstnamen (*Lilana* (f.)), (quasi-) etablierte Namen (*Jan Akkermann*) oder Mischformen (*Kaz Lux*). Der Kontrast zwischen aktueller, „realer“ Welt und möglichen anderen wird in der Namengebung durch formelartige gegenüber den üblichen zweigliedrigen Namen ausgedrückt [Schä]. Es folgen weitere etablierte Namen wie *Van Damm*, ein Straßenheld [HahU], *Gottfried Muhn*, *Sebastian Winter*, *Pike*, *Gorch* [Zie], *Günter Gerold*, *Dr. Hesse*, *Fräulein Körner*, *Herbert Hansen*. *Monique Turenne*, ein (quasi-)etablierter französischer Name, fällt aus der Reihe gewöhnlicher deutscher Namen heraus. Monique ist in der Geschichte allerdings aus Sicht der Regierung ein Störfaktor, von dem sich der Protagonist Günter Gerold nach einer Gehirnwäsche trennt [Kro]. In Eislers Erzählung kommen auch Kunstwörter vor. *Mirja* (f.) und *Wharm* leben außerhalb der sanktionierten Gesellschaft und sind deswegen keine normalen Menschen, alle anderen, den Verhältnissen angepasste Mitbürger bleiben namenlos [Eise]. Es folgt ein Auszug aus dem Roman *Mondsturmzeit* mit gleichnamigem Titel. Alle Menschen haben Kunstwortnamen (*Mayda* (f.), *Tscherlan*, *Djuroth*, *Drenth*, *Leta* (f.) [BraMo1]). Bei Malte Heim tragen einige Personen ebenfalls Kunstwörter als Namen, vgl. *Gordell Vastenate*, *Larkos Benim*, *Sassan Hollister*, *Nirene Castelan* (f., intelligent). Bekannt klingen hingegen *Minopoulos* (ein Grieche) und *Lydia*, jeweils in Nebenrollen [Hei]. Die beiden letzten Geschichten finden fern der Erde statt in einer anderen Zeit, was den verstärkten Einsatz von Kunstwörtern erklären mag.

Ein Jahr darauf erschien Ronald M. Hahns *Welten der Wahrscheinlichkeiten* mit drei deutschen Originalbeiträgen. Im ersten werden die üblichen Science Fiction-Geschichten persifliert. Das schlägt sich auch in der Namenwahl nieder. Thunder Steel ist „Captain von der unbestechlichen sausenden Universumpatrouille“ [AnWe: 43] in einer „Romantrilogie“ von „Friedhelm Funtz“. Der Held wird unterstützt von dem kleinen, schwächlichen Dr. Helferlein sowie Professor Professor h.c. Dr. Dr. Dr. Dr. h.c. Glory-Thinker. Als Steel die hübsche Tochter des Professors sieht, sagt er „Glibbel glabbel globbel“ [AnWe: 46]. Der zu bekämpfende schlitzäugige Bösewicht ist Dr. M.A.D. Zäiäntist. Es tritt zudem eine Wissenschaftlerin auf, Prof. Dr. Dr. Wilma Glory-Thinker, die vor heimlicher Liebe zu Steel stets etwas dümmlich agiert. Ein anderer Roman in Uwe Antons Geschichte stammt von Monah Lahn, die Außerirdischen dort

heißen ÜbbI, Abbl, Obbl, etc. [AnWe].

Die Namen *Thunder Steel*, Anglizismen, *Funtz*, ein Kunstwort, das an *Funzel* erinnert, und *Dr. Helferlein* mit dem Diminutiv wirken lustig bis lächerlich. Auch die übertrieben vielen Titel von *Glory-Thinker* (Anglizismen) erzeugen eine ironisch-komische Wirkung. Die Anfangsbuchstaben der Vornamen zusammen mit dem Nachnamen des Bösewichts, einem Kunstwort, sind eine Verfremdung von *mad scientist*. *Wilma* ist ein verbreiteter Frauenname. *Monah* wird durch das *h* zu einem Kunstwort, *Lahn* ist ein realer Nachname.

Es folgen *Rayner Tilder*, *Magret*, *Helmuth Wakner*, *Eva Mienert*, alle etabliert oder leicht verfremdet [BraHa] sowie *Antonia*, *Ismael*, *Olivia*, *Dr. Burks*, *Ernesto Toldi*, *Ronald Stratford*, *Pops* (Wirt, ironisch für *Paps*) etc., ebenfalls etabliert [HeiG].

Primär unterhaltende SF

In [EschSol] und [Schätz] dürfte die gesamte Namengebung auf wirklichen Namen basieren. Für den *Schwarm* hat Schätzing lange und ausführlich verschiedene Wissenschaftsbereiche recherchiert. Orte, Themen und Probleme sind real und entsprechend etabliert die Namen: der Peruaner *Juan Narciso Ucañan*, die Norweger *Sigur Johanson*, *Tina Lund*, der kanadische Indianer *Leon Anawak*, die Kanadier bzw. US-Amerikaner *Susan Stringer*, *Rod Palm*, *Roddy Walker*, *Tom Shoemaker*, *Samantha Crowe* usw. Der Roman spielt in der Gegenwart. Er baut u.a. dadurch Spannung auf, dass aus alltäglichen Situationen und tatsächlichen Gegebenheiten heraus sonderbare Dinge geschehen, die dann in einer Katastrophe münden. Das einzige klare Kunstwort der Geschichte ist die Bezeichnung einer unbekannten Wesenheit: *Yrr* [Schä].

Solarstation spielt im Jahr 2015 auf einer Raumstation im Weltall und ebenfalls in einem wissenschaftlichen Umkreis. Terminologie, Themen und Probleme sind technisch-amerikanisch und bewegen sich zwischen NASA und japanischer Solarstation. Die Namen sind (quasi-)etabliert, z.B. *Prof. Yamamoto*, *Taka Iwabuchi*, *Moriyama*, *Yoshiko Matsushima* (Japaner), *Leonard Carr*, *Joe*, *Neil Carr*, *Harry M. Wheeler* (Amerikaner) sowie der des indisch-englischen Computerspezialisten *James Prasad Jayakar*, der vielleicht teilweise ausgedacht ist, vielleicht aber auch nicht. Es kommen weder fremdartige Geschöpfe noch eindeutige Kunstwörter vor [EschSol].

In einer vergleichbaren Atmosphäre beginnt die *Rhodan-Reihe*⁴¹. Im

⁴¹ Die Texte fassen die ursprünglich als Heftchen erschienenen Geschichten in Buchform zusammen. Zu den *Perry-Rhodan*-Geschichten gehören [PR1], [PR2], [PR3], [PR49], außerdem [KneiAt], [DarUn], [DarNo] und [EW].

technisch hoch entwickelten Amerika klingen alle Namen etabliert, und es treten zunächst nur Menschen auf (z.B. Dr. F. Lehmann, Lesly Pounder, Captain Reginald Bull, Captain Clark G. Flipper, Leutnant Dr. Eric Manoli). Die Welt befindet sich im Kalten Krieg, eine atomare Auseinandersetzung droht. Auch hier kommt es zu gefährlichen Entwicklungen, wie sie im Zusammenhang mit Mondflügen durchaus möglich sind. Erst im Laufe der Geschichte entsteht dann eine Krisensituation, die von Außerirdischen gelöst wird. Zusammen mit ihnen erscheinen Kunstwortnamen für fremde Spezies und Gestirne. Der Erstkontakt findet mit den Arkoniden statt, die mit den Menschen stark verwandt sind. Ihre Namen sind eigentlich bekannte Lexeme (*Crest, Thora*), aber nicht zu den (quasi-)etablierten Namen zu zählen [PR1].

Im zweiten Band bleibt der internationale Charakter der Weltraumreisenden erhalten. André Noir ist der Sohn eines Franzosen, Ralf Marten der eines Deutschen, Japaner sind Ishi Matsu, immerhin eine Frau, Wuriu Sengu, Son Okura, Tanaka Seiko, etc. Ras Tschubai kommt aus Afrika. Die Namen klingen jeweils typisch für ihr Land. Ansonsten gibt es *Captain Klein, Peter Kosnow, Mister Barry, Milly, Homer G. Adam, Haggard, John Marshall*. Noch immer spielt die Geschichte in einer möglichen Realität. Aber die Menschheit dringt im Weltraum weiter vor und es treten vermehrt neue Spezies und damit Kunstwörter auf. Namen von Topsidern wie *Trker-Hon* und *Chrekt-Orn* oder von Ferronen wie *Teël* und *Perk'la* kontrastieren wirkungsvoll mit japanisch und afrikanisch anmutenden Namen, deren Kunstwortstatus nicht eindeutig ist [PR2]. Die meisten der Menschen bleiben auch im dritten Band aktiv und natürlich treten einige neue Wesen hinzu.

Die *Raumfalle* aus der Reihe *Raumpatrouille Orion* ist eine typische Science Fiction, die in der Zukunft im Weltraum spielt, erdnah und sehr technisch-rational angelegt ist. Alle Namen sind (quasi-)etabliert (z.B. *Cliff McLane, Marschall Wamsler, Adjudant Spring-Brauner, Pieter-Paul Ibsen*). Die einzigen Kunstwörter werden für fremde Planeten und ein Mädchen (*Ceena*) auf einem fremden Planeten gebraucht [KneiRau].

Genauso funktioniert *Raumkundschafter Katman*, nur diesmal aus russischer Sicht. Der wichtigste Mensch der Erde trägt den Titel *Gott Vater*, gekürzt G.V. Die Personen heißen u.a. *Sibyll Kelton, Cindy Frosker, Paul Bernard, Pierre Dutch, Larissa Furaschowa, Serp lanow, Jock Shayle, Ray Harper*. *Salek Katman* könnte ein Kunstwort sein. Die Namen stehen für die unterschiedlichen Nationalitäten der Besatzung [AnRau].

Der zweite in der ehemaligen DDR erschienene Roman neben [AnRau] spielt nicht im Weltraum, sondern in der nahen Zukunft auf der Erde, wo es einige Fortschritte in der Gentechnik gegeben hat. Die Handlung ist biologisch-wissenschaftlich geprägt und wirklichkeitsnah. Daher

wird auf das sonst übliche Vokabular, z.B. *Terra, Sol, Transmitter, Extraterrestrier*, hier verzichtet. Die Personen heißen beispielsweise *Dr. Solveg Wanderfeld* (f.), *Dr. Ralph Sveder*, *Dr. Tucker*, *Dr. Ethel Edmondson*, *Dr. Weniger*, *Dr. Stipanitsch*, *Betty*, *Oberst Phillips*, alle (quasi-)etabliert. Der Bösewicht trägt einen Namen, der aus Kunstwörtern bestehen könnte, *Mervyn Jazdani*. Die von ihm geklonten Menschen bekommen eine Zahl an den Namen des Originals gehängt (*Jazdani eins*). Neben den Klonen gibt es Homunkuli, die Formeln als Namen tragen, Aliens kommen nicht vor. Wenn die künstlichen Menschen individueller werden, eigenständig denken und schließlich Menschenrechte erhalten, nehmen sie richtige Namen an (*Rhea, Alexander, Ralph Jazdani*) [Lor].

H. D. Klein studierte Luft- und Raumfahrttechnik, das schlägt sich in der Gestaltung seiner Geschichten nieder. Der Roman *Phainomenon* beginnt wieder unter plausiblen Bedingungen in der nahen Zukunft. Die Protagonisten tragen (quasi-)etablierte Namen: *Thomas Schweighart*, *Annick Denny*, *Ilja Kohlschovsky*, *Kenneth Cochran*, *Hilary Cochran*, *James Jefferson DeHaney*, *Timothy Caesar Cooper* usw. Die gesamte Terminologie ist zunächst wissenschaftlich-englisch geprägt. Dann kommt es zum Kontakt mit Unbekannten auf einer längst vergangenen Zeitebene. Dort lebt neben Aliens, den Ongennen, die selbstverständlich Kunstwörter als Namen tragen, auch ein Mensch, der Deutsche Jonathan Steinvogel. Sein Name besteht aus einem tatsächlichen Vornamen und einem Kompositum. Auch in diesem Roman wird der Gegensatz zwischen der realen, technisch-seriös beschriebenen Welt der Menschen und der nicht wirklichen anderer Lebewesen mit durch die Namengebung gestaltet. Etablierte und quasi-etablierte Namen der Menschen stehen den Kunstwörtern, die als Namen für Nicht-Menschen dienen, gegenüber [KIPhai].

Mit genau diesem Gegensatz von Mensch – Nicht-Mensch und parallel dazu etabliertem Namen und Kunstwort arbeitet Eschbach in *Kelwitts Stern*. Während auf der Erde des Jahres 1999 zunächst alles seinen täglichen Gang geht, wird von den Bewohnern des weit entfernten Planeten Jombuur erzählt. Die Menschen eines kleinen, unauffälligen Dorfes auf der Schwäbischen Alb gehen ihrer Tagesbeschäftigung nach, bis einer der delphinartigen Jombuuraner auf Kinder trifft. Die Menschen tragen Namen wie *Herr Mattek*, *Hermann Hase*, *Doktor Schneider*, *Anton Birnbauer*, die der fremden Spezies sind Kunstwörter. Einige Namen werden durch die Aussprache des Aliens, eines Jombuuraners, verfremdet: *Sabrina/S'brina*, *Thilo/Tiilo*, *Frau Lange/Fraul'nge*, aber auch *Mutter/Muutr*, *Vater/F'tehr* [EschKel].

Gemeinsam ist den bisher vorgestellten Erzählungen die anfänglich normale, realistische Atmosphäre und die technisch- bzw. biologisch-wissenschaftliche Ausrichtung bzw. bei [EschKel] die unschuldige Welt

der Kinder. Gemeinsam sind ihnen auch die vielen existierenden oder echt wirkenden Namen für die Menschen.

Im Gegensatz zu den bisher behandelten Büchern erinnert im *brennenden Labyrinth* kaum etwas an das Leben, wie wir es kennen. Die Geschichte spielt auf einem fernen Planeten der Zukunft. Sie ist angereichert mit einer Vielzahl kreativer, phantasievoller Ideen. Es gibt nicht viele Menschen und ganz wenige etablierte Namen, die allerdings teils etwas auffällig klingen (*Baird, Voigt, Visser, Dylan, Raffael, Singh*). Kneifel verwendet bei der Namengebung der menschlichen Figuren sehr viele Kunstwörter wie *Sheard Kydd, Donyalee von Kearny* (f.), *Çygrit, Ralff Eyrentz, Shayla* (f.), *Ronè, Qarami, Saynt Chorg* (Drachenritter). Bei dem letzten Beispiel arbeitet der Autor mit Verfremdungseffekten (*Sankt Georg*). Andere Namen bestehen aus bekannten und künstlichen Namen wie *Osiris Katatympalo, Voigt Ashenden, Visser Naylor, Dylan diDonkov, Raffael Ghurban, Singh Boncard* oder aus Appellativa und Kunstwörtern, z.B. *Filo Haptarasht, Mess Naylor* [KneiLab].

Ein anderer, auch ziemlich wirklichkeitsfern gestalteter Roman von Kneifel ist *Serum des Gehorsams*. Es gibt einige gebräuchliche Namen für Menschen wie *Peter Purcell Gray, Sheldon, Sir Oswin Tracy* oder *Dr. med. Dagmar A. Ingwald*, dann Kombinationen von Namen und Kunstwörtern (*Vaugh Xenakis Gray, Gasco Young, Lester Athanas, Tymaree Drake/Ty* etc.) und Kunstwörter (z.B. *Thorlayfson Cassade, Noc Physs, Mendosha, Th. El-Haul, Colvhart*). Es kommen daneben auch viele fremde Spezies vor und viele Venusier [KneiSe].

Genauso weit von unserer Realität entfernt sind Ewers *Para-Sklaven*. Der Band ist als Taschenbuch erschienen und gehört zu den Perry Rhodan-Romanen. In einer fernen Zukunft, auf einem fernen Planeten treten hauptsächlich Isaner, aber nur wenige Menschen auf, z.B. *Reginald Bull/Bully, John Marshall, Harding, Bender, Schwab, Siber Suykerland*. Der letzte Name besteht aus Kunstwörtern. Ansonsten kontrastieren die Menschennamen mit dem Vokabular für Pflanzen, Tiere und Isaner auf dem fremden Planeten. Dies ist geprägt von Kunstwörtern [EW].

Der Perry Rhodan-Band 49 spielt einige tausend Jahre in der Zukunft. Die wichtigsten Personen sind unsterblich geworden, aber es gibt auch Neuzugänge unter den Menschen, *Geoffry Abel Waringer, Iwan Iwanowitsch, Galbraith Deighton, Dr. Claudia Chabrol, Ronny Scotch*. Handlungen und Schauplätze entfernen sich zusehends von unserer bekannten Realität. Möglicherweise sind damit die Kunstwörter in Zusammenhang zu bringen, die als Namen für Menschen gebraucht werden, vgl. (*Alaska*) *Saedelaere, Omarin Ligzuta, Rogalla, Hoga Merontus, Dabrifä* (Diktator), *Korom-Khan* (Pakistani). *Tipa Riordan* schließlich ist die Anführerin der Piraten, einer Gruppe, die aus den terranischen Freifahrern hervorgegangen

ist (Perry Rhodan Lexikon L-P: 274f., Q-V: 32f.) [PR49]. Realitätsferne schlägt sich in vermehrtem Kunstwortgebrauch nieder. Vielleicht hat aber nach nun 449 Heftchen ein Name nicht mehr den früheren Stellenwert und die Autoren konzentrieren sich hauptsächlich auf die Handlungen selbst, oder die Möglichkeiten für neue Namen erschöpfen sich langsam.

Atlans Todfeinde gehört ebenfalls zu den Perry Rhodan-Romanen, deswegen kommen bekannte Namen für Menschen vor wie *Bull*, *Adams*, *Mercant*, *Andre Noir*, *Geoffrey Abel Waringer*, *Jonas Timur Cortes II*, die (quasi-)etabliert sind. Bei z.B. *Julian Tiffloor*, *Tako Kakuta* oder *Kitai Ishibashi* könnte es sich zwar um Kunstwörter handeln. Sie dürften aber als charakteristisch für die jeweiligen Nationalitäten gemeint sein, wie schon in verschiedenen bereits aufgeführten Texten festgestellt. Die Beispiele klingen nach normalen japanischen bzw. amerikanischen Namen und sind wohl quasi-etabliert. Weiter gibt es *Kalup*, das am ehesten zu den Kunstwörtern gerechnet werden kann. Ansonsten treten viele Individuen auf, die nicht zu den Menschen zählen oder nicht näher charakterisiert werden. Teilweise liegt das am Seriencharakter des Bandes, teilweise aber sicher auch an den engen Produktionsvorgaben, die die Autoren zu schnellem Schreiben zwingen. Das führt unter anderem zu häufigen Inkonssequenzen bei der Schreibung (*Jonas Timur/Timor*, *Mivado-/Movado-Ring*, *Ullema/Allema*, *Iksam Tsi/Tzi*, *Spoctra/Spoctara*, *Cossal Macishka/Cossel*, *Imperator Drei/III*, *Atlan-Zwei/Atlan-II/Atlan Zwei*, *MDI/MdI*). Außerdem benutzt Kneifel gern kreative Namen mehr der Wirkung wegen. Immer wieder kommt es zu Häufungen von nicht erklärten Kunstwörtern, die den Text unverständlich und schwer lesbar machen [KneiAt]. Aber soll es um realistisch erscheinende Darstellungen gehen, verwendet auch dieser Autor zuungunsten von Kunstwörtern (quasi-)etabliertes Namensgut, wie es in [KneiSe] deutlich wurde.

Zwei weitere Romane aus dem Perry Rhodan-Sektor sind von Clark Darlton, der mit bürgerlichem Namen Walter Ernsting hieß. In der ersten Geschichte tragen die Menschen teils (quasi-)etablierte Namen oder es handelt sich um Appellativa (*Mock*, *Otis Fragile*, *Fenderson*, *Tang*, *Dr. Hela Byer* (f.)), teils gemischte (*Farok Den*), teils künstliche Namen (*Darek*) [Dar-Un]. Die Handlung ist in das Jahr 3441 verlegt und die Menschheit erkundet antimaterische Bereiche des Weltalls mit verschiedenen exotischen Spezies. In der zweiten Geschichte gibt es ebenfalls wenig Kunstwörter als Namen für Menschen (*Gerad* in *Gerad Bergér*, *Limatok*), aber viele bekannte Namen bzw. Appellativa (*Jonathan Pendrake*, *John Pendrake* (Engländer, *Jonathans* Sohn), *Gerad Bergér* (Franzose), *Brüll* (Ausbilder, der viel brüllt), *Hank Finley* (Amerikaner), *Zero*, *Luck Roger*, *Charles Sherry*, *Jacques Bourbon* (Kanadier), *Truc*, *Gottfried Melbert*, *Tschu Peng* (Chinese), *Tomaselli* (Italiener), *Annicque Bonnet* (außerordentlich hübsch), *Citta*

Oyster (ohne Beschreibung des Aussehens)) [DarNo]. Hundert Jahre nach Beginn der Aktivitäten Perry Rhodans haben die Menschen bereits viele unbewohnte Welten in Besitz genommen. Ein mit Kadetten bemanntes Schiff muss etwa 100 Lichtjahre von der Erde entfernt notlanden. Die Probleme sind eher technischer oder praktischer Natur. Es gibt zwar ein paar Eingeborene, aber diese „Wilden“ bekommen keine Namen.

Durch die Hölle ist ein Band aus der Reihe *Söhne der Erde*. Oft fehlen Informationen, die für die Kategoriebestimmung der Namen wichtig wären. S. U. Wiemer verwendet neben englischem Wortgut (*Brass*), dem Namen einer Halbgöttin (*Tanit*, auch im Text f.) und etablierten Namen (*Malin*, *Leif*, *Alban*, *Katalin von Thorn*, f., *Jon Erec*, *Erein*) viele Kunstwörter als Benennungen der Menschen: *Charru von Mornag* (König), *Camelo von Landre* (Sänger), *Yattur* (dunkelhäutig, Häuptling des Fischervolkes), *Beryl von Schun* (drahtiger blonder Tiefland-Krieger), *Shaara* (f.), *Gerinth* (groß, schlohweiße Haare, Stammesältester), *Gillon von Tareth*, *Konan*, *Karstein*, *Kormak*, *Jarlon*, *Irnet* (Mädchen), *Schaoli* (Mädchen), *Grom Hasco*, *Jordis* (f.), *Indred von Dalarmes* (f., alt, heilkundig), *Gren Kjelland*. Ein Baby wird nach dem Raumschiff *Solaris Soli* benannt und kann als abgeleitetes Kurzwort interpretiert werden. *Konan* erinnert an Conan, den Barbaren. Auch *Mornag* klingt bekannt. *Shamala*, ein böser Priester, scheint einer Clone-Rasse anzugehören und wohl nicht zu den Menschen zu zählen. Auf dem Mars gibt es eine Besonderheit in der Namengebung. Und zwar werden Teile der Bevölkerung statt mit Namen mit Dienstnummern angesprochen, die sich auf die ausgeübte Funktion beziehen und auch bei Personalwechsel bestehen bleiben. „Welcher Mann oder welche Frau diese Funktion jeweils erfüllte, war unerheblich, denn es handelte sich ohnehin nur um Rädchen im Getriebe“ [WieHö: 114].

In der Geschichte ist die Besiedlung des Weltraumes stark fortgeschritten. Die modernen Bewohner von Mars, Jupiter und Venus sehen in den in ihrer Entwicklung rückständigen Menschen von Terra eine Bedrohung. Ein Kontrast in Bildung und Moralvorstellungen besteht auf der Erde zwischen Menschen, die die Erde retten wollen, wie die beiden Adligen aus der Vergangenheit *Charru von Mornag*, *Camelo von Landre* – der edle Charakter wird durch *von* betont –, und verschiedenen degenerierten oder mutierten Gruppen, die nicht ganz den Menschen zuzuordnen sind, wie Vertreter des Katzenvolkes, Katzenvolk-Menschen oder einer bösarigen Gruppierung ohne Angabe der Spezies. Die Namengebung der Völker von Mars, Jupiter und Venus ähnelt der der Menschen, vgl. *Conal Nord*, *Lara*, *Mark Nord* (Venusier), *Marius Carisser*, *Simon Jessardin*, *Raul Madsen* (Marsianer), *Nelson Pexrac*, *David Jorden* (vom Jupiter). Es handelt sich um eine Mischung aus etablierten Namen und Kunstwörtern, die Namen sind zweiteilig. Anders klingen die der Katzenvolk-Menschen

(*Ciran, Chaka, Che, Chan* etc.) oder die der Vertreter einer gefährlichen Gruppierung (Oberpriester *Bar Nergal, Zai-Caroc*). Über die Namengebung werden auch in diesem Roman die (zivilisierten) Menschen von den anderen abgehoben. Ihre Namen klingen teilweise bekannt, teilweise den SF-Gepflogenheiten entsprechend unbekannt. Gleichzeitig werden aber auch die intellektuell fortgeschrittenen Personen, ob von Terra oder nicht, gleichgestellt [WieHö].

Horst Brandhorst fällt durch eigenwillige Handlungs- und Figurengestaltung auf der Grenze zum Fantasy, aber auch durch seine Wortbildungsmuster auf. Er scheint Ableitungen auf -er, Zusammenbildungen und seltene Kombinationen bei Komposita wie Adjektiv + Nomen zu mögen, z.B. *Tragkletterer, Blattverberger, Jungspinner, Dichtwald, Zartmann*.

Der Planet der wandernden Berge mit seltsamen Lebensformen – die Berge zum Beispiel sind lebendig – kommt mit Ausnahme von *Lara* ohne etablierte Personennamen aus. Manchmal werden Namen anderer Referentengruppen verwendet – *Aragon* ist ein Fluss, *Mru* ein Zweig der Chinesen, *Shan* eine Volksgruppe, *Jak* ein Dorf in Ungarn. Alle anderen Menschennamen sind Kunstwörter: *Ashron TrenKo, Remaren, Jarisse* (f.), *Arinte* (Mädchen), *Kalem Hradir, Elra* (f.), *Vrinna* (Kräuterheilerin), *Tyrot, Porat* (Clanführer), *Nieroth, Corant, Vergen* (Clanführer), *Jakka* (Sohn des *Jak, Barde*), *Kert* (unwichtig), *Deryth, Haira* (fettleibige Wirtin) [BraPla].

In *Mondsturmzeit*, als Buch [BraMo2] und als Kurzerzählung [BraMo1] veröffentlicht, leben die Menschen in einer extrem eigenwilligen Welt, auf einem Planeten, der als überdimensionale Qualle im Weltraum treibt und innen und außen unterschiedlich sichere Lebensräume für seine Bewohner bietet. Unter den Namen für Menschen ist ein einziger, der normalerweise als Appellativ dient, *Ried* (Zierlichjunge), der Rest sind Kunstwörter: *Alinta, Rontaren* (böse, einflussreich), *TesToreh* (Heimsprecher), *Chanen, Desmene* (f.), *Crianta* (Pflegerin), *Destren* (zarter Junge), *Tenja* (f., lieb, klein), *Brinen* (Heimsprecher), *Mrelint, Antheres, Drentan* (Heimsprecher), *Gil* (f.), *Heren, Telen, Reneth, Lyth* (Mehrmutter), *Terin* (Potentiellvater), *Friat* (f.), *Mrantaka* (Heimsprecher), *Folongit* (Heimsprecher), *Testrenen* (Heimsprecher), *Dendreth, Shjinen* (Eremit), *Aranten, Firona* (f.), *Merine* (f., böse) [BraMo2]. Die Namen aus [BraMo1], ausschließlich Kunstwörter, sind bei der Erzählsammlung *Alpers* aufgeführt.

Ebenso bizarr und befremdlich muten die Ereignisse und Gestalten in *Schatten des Ichs* an. Hier treten die eigenartigsten Spezies und auch viele Mischlinge auf, Halbmenschen, Transmenschen, Halbzen. Sogenannte Ganzmenschen gibt es kaum. Nur zwei von ihnen, die beide sehr unfreundlich geschildert werden, erhalten einen Namen, *Frannan Gil* und *Calinga*, alles Kunstwörter [BraScha]. In diesem Buch gibt es keine etablierten Namen.

Dürre handelt von vielen verschiedenen Spezies und Planeten mit kreativen Namen, aber nur wenig Menschen. *Rebecca*, *Patric Vangrest* und *Runen Scenegato* sind bekannte Vornamen und Kunstwörter als Nachnamen. *Elroi*, *Carinne Ramelia* sind Kunstwörter. Carinne wird auch *Carinne-mit-dem-silbrigen-Haar* genannt, eine Zusammenrückung. [BraDü].

Diamant spielt viele tausend Jahre in der Zukunft. Die Menschen leben weit über das uns bisher bekannte Sonnensystem hinaus. Die Namensgebung für Vertreter anderer Spezies ist durch Kunstwörter, teils mit ungewöhnlichen Laut/Buchstabenkombinationen, geprägt, für die Menschen ist sie gemischt. Manche Vornamen sind etabliert, wie *Theo*, *Jonathan*, *Reginald*. Einige Namen bestehen rein aus Kunstwörtern (z.B. *Aruk Dokkar*, *Rungard Avar Valdorian*, *Gord Thalsen*, *Lukert Turannen*), die meisten aber aus einer Kombination von bekannten und künstlichen Komponenten (*Jonathan Fentur*, *Kulmar Hofener*, *Korinna Davass*, *Joan Gordt*, *Angar Ruthmann* etc.). Als Ausnahmen sind der sprechende Name eines Chefarztes, *Moribund*, eine Konversion, und die Selbstbezeichnung von Lidia DiKastro zu sehen. Ihr neuer Name *Diamant*, der ihren alten ersetzt, drückt das Ende eines vergangenen Lebensabschnitts und einen Neuanfang aus. Gleichzeitig ist er ein Lexem des Deutschen und kann aufgrund der Assoziationen „hart“ und „klar“ als sprechender Name gesehen werden, weil dies Eigenschaften sind, die Lidia in ihrem neuen Leben braucht [BraDi].

Der Name *Diamant* zum Beispiel: Diamanten sind ein Symbol für Ewigkeit, strahlenden Glanz, und in ihrem Kontext spielt auch die Liebe (und der Wunsch, dass sie ewig dauern möge) eine wichtige (von der Werbung immer wieder betonte) Rolle. Das alles passt gut zu *Lidia* (Andreas Brandhorst).



Anhang II Belegtexte

- AlFla Alpers, Hans Joachim 2003. *Der Flammenbund*. München.
- Ame Amery, Carl 1985. Statt eines Nachworts oder Ein Gegenbeispiel. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix. Science Fiction aus Deutschland*. München. 802-813.
- AnRau Ansorge, Horst 1987. *Raumkundschafter Katman*. Berlin.
- AnWe Anton, Uwe 1983. Welten der Wahrscheinlichkeit. R. M. Hahn. *Welten der Wahrscheinlichkeiten*. München. 43-54.
- Arm Armer, Karl Michael 1985 [1981]. Es ist kein Erdbeben, Ihnen zittern nur die Knie. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix. Science Fiction aus Deutschland*. München. 15-61.
- BemGö Bemann, Hans 1990. *Die beschädigte Göttin*. Stuttgart, Wien.
- BemSt Bemann, Hans 2003. *Stein und Flöte*. München, Zürich.
- BraDi Brandhorst, Andreas 2004. *Diamant*. München.
- BraDü Brandhorst, Andreas 1988. *Dürre. Im Zeichen der Feuerstraße*. Bergisch Gladbach.
- BraHa Brandhorst, Andreas 1983. Hallo, Mr. McCarthy. R. M. Hahn. *Welten der Wahrscheinlichkeiten*. München. 139-173.
- BraMo1 Brandhorst, Andreas 1982. Mondsturmzeit. H.J. Alpers. *Metropolis brennt!* Rastatt. 203-237.
- BraMo2 Brandhorst, Andreas 1984. *Mondsturmzeit*. München.
- BraPla Brandhorst, Andreas 1985. *Planet der wandernden Berge*. Bergisch Gladbach.
- BraScha Brandhorst, Andreas 1983. *Schatten des Ichs*. Rastatt.
- Cun Cunis, Reinmar 1985 [1978]. Livesendung. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix. Science Fiction aus Deutschland*. München. 66-187.
- DarNo Darlton, Clark (ohne Angabe). *Das Universum der Accalauries. Notlandung auf Virginis II. Zwei abgeschlossene Romane*. Augsburg. [zweiter Roman, Erstveröffentl. 1976].
- DarUn Darlton, Clark (ohne Angabe). *Das Universum der Accalauries. Notlandung auf Virginis II. Zwei abgeschlossene Romane*. Augsburg. [erster Roman, Erstveröffentl. 1972].
- Egg Eggebrecht, Axel 1981 [1947]. Was wäre, wenn ... Ein Rückblick auf die Zukunft der Welt. H. J. Alpers. *Science Fiction Almanach 1982*. Gütersloh. 244-302.
- Eise Eisele, Martin 1982. Und früh kommt der Winter. H.J. Alpers. *Metropolis brennt!* Rastatt. 145-183.
- EschKel Eschbach, Andreas 2001. *Kelwitts Stern*. Bergisch Gladbach.
- EschSol Eschbach, Andreas 1996. *Solarstation*. München.
- EW Ewers, H. G. 1979. *Die Para-Sklaven*. München.
- FelElf Felten, Monika 2003. *Elfenfeuer*. München, Zürich.
- FelMa Felten, Monika 2003. *Die Macht des Elfenfeuers*. München, Zürich.
- FraKy Franke, Herbert W. 1978 [1964/1972]. *Ein Kyborg namens Joe*. Berlin.

- FraKo Franke, Herbert W. 1964. *Der grüne Komet*. München.
- Fran Franke, Herbert W. 1981 [1958]. *Kosmischer Staub*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 47-49.
- FranG Franke, Herbert W. 1985 [1984]. *Garten Eden*. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix. Science Fiction aus Deutschland*. München. 706-717.
- FraSta Franke, Herbert W. 1962. *Die Stahlwüste*. München.
- Frek Freksa, Friedrich 1981 [1919]. *Das Land der Normalmenschen*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 73-82.
- GlaeSk Glaesener, Helga 2000. *Der schwarze Skarabäus*. München.
- GlaeSt Glaesener, Helga 1999. *Der singende Stein*. München.
- Grun Grunert, Carl 1981 [1904]. *Adam Perennius, der Zeitlose*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 18-38.
- Hah Hahn, Ronald M., Alpers, Hans Joachim 1985. *Traumjäger*. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix. Science Fiction aus Deutschland*. München. 620-702.
- HahU Hahn, Ronald M. 1982. *Heil dir Utopia – aber auf unsere Art*. H.J. Alpers. *Metropolis brennt!* Rastatt. 69-77.
- Han Hanstein, Otfried von 1981 [1929]. *Die Fahrt in das Weltall*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 113-136.
- Hass Hasselblatt, Dieter 1985. *Die blaue Lust-Gonchris*. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix. Science Fiction aus Deutschland*. München. 201-214.
- Hei Heim, Malte 1982. *Die Entfernung von der Erde*. H.J. Alpers. *Metropolis brennt!* Rastatt. 239-284.
- HeiG Heim, Malte 1983. *Der Geruch der Zeit und der Geschmack des Lebens*. R. M. Hahn. *Welten der Wahrscheinlichkeiten*. München. 196-230.
- HeiSt Heitz, Markus 2004. *Sturmvogel*. München: Heyne.
- HGar Hohlbein, Wolfgang 1995. *Die Saga von Garth und Torian*. München.
- HHGrei Hohlbein, Wolfgang, Hohlbein, Heike 2000. *Der Greif*. München.
- HHScha Hohlbein, Wolfgang, Hohlbein, Heike 1996. *Schattenjagd. Eine phantastische Geschichte*. Rheda-Wiedenbrück.
- HoHe Hohlbein, Wolfgang, Hennen, Bernhard 2001. *Das Jahr des Greifen*. Bergisch Gladbach.
- Jesch Jeschke, Wolfgang 1981 [1958]. *Der Riß im Berg*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 50-72.
- JeschKö Jeschke, Wolfgang 1985 [1970]. *Der König und der Puppenmacher*. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix. Science Fiction aus Deutschland*. München. 415-482. [geschrieben 1961].
- KIPhai Klein, H. D. 2003. *Phainomenon*. München.
- KneiAt Kneifel, Hans[!] 1995. *Atlans Todfeinde*. München.
- KneiLab Kneifel, Hanns 1989 [1967]. *Das brennende Labyrinth*. Zürich.
- KneiRau Kneifel, Hanns 1990 [1968]. *Die Raumfalle. Raumpatrouille Orion* 6. Zürich.
- KneiSe Kneifel, Hanns 1995. *Serum des Gehorsams*. München.
- Kro Krohne, Helmut 1982. *Von Stadt zu Stadt*. H.J. Alpers. *Metropolis brennt!* Rastatt. 127-143.

- Kus Kusenber, Kurt 1981 [1969]. *La Botella*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 210-213.
- LaPla Laßwitz, Kurd 1984 [1897]. *Auf zwei Planeten*. Ein klassischer Science-fiction-Roman. Berlin.
- LaßNe Laßwitz, Kurd 1981 [1906]. *Auf dem Neptunsmond*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 229-243.
- LaßWo Laßwitz, Kurd 1981 [1905]. *Die gefangene Wolke*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 143-149.
- Lor Lorenz, Peter 1978. *Homunkuli*. Wissenschaftlich-phantastischer Roman. Berlin.
- Mann Manns, Alfred 1981 [1919]. *Homunkulus*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 137-142.
- Meyr Meyrink, Gustav 1981 [1913]. *Schöpsoglobin*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 9-17.
- MeySt Meyer, Kai 2004. *Das Steinerne Licht*. München.
- Miel Mielke, Thomas R.P. 1985 [1980]. *Grand Orientale 3301*. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix*. *Science Fiction aus Deutschland*. München. 218-409.
- MiMin Mielke, Thomas R.P. 1991. *Mingo*. Bergisch Gladbach [Erstausg. 1981 unter dem Titel *Der Pflanzenheiland*].
- MiSer Mielke, Thomas R.P. 1992. *Die Entführung des Serails*. Bergisch Gladbach.
- MoeRei Moers, Walter 2003. *Wilde Reise durch die Nacht*. München.
- Now Nowak, Jürgen 1981 [1959]. *Zwischen Schöpfung und Untergang*. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 83-101.
- Pesch Pesch, Helmut W., Allwörden, Horst v. 1998. *Die Ringe der Macht*. Bergisch Gladbach.
- PR1 Perry Rhodan. *Die dritte Macht*. 1978. Hg. von W. Voltz. Gütersloh. [Orig. 1961, Autoren: K.H. Scheer, C. Darlton, K. Mahr].
- PR2 Perry Rhodan. *Das Mutantenkorps*. 1979. Hg. von W. Voltz. Gütersloh. [Orig. frühe sechziger Jahre, Autoren: W.W. Shols, C. Darlton, K. Mahr, K.H. Scheer].
- PR3 Perry Rhodan. *Der Unsterbliche*. 1979. Hg. von W. Voltz. Gütersloh. [Orig. frühe sechziger Jahre, Autoren: C. Darlton, K. Mahr, K.H. Scheer].
- PR49 Perry Rhodan. *Welten in Angst*. 1997. Hg. von Horst Hoffmann. Rheda-Wiedenbrück. [Originalromane 444-449 von Hans Kneifel, H.G. Ewers, William Voltz, Clark Darlton].
- Puk Pukallus, Horst 1985 [1979]. *Die Wellenlänge der Wirklichkeit*. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix*. *Science Fiction aus Deutschland*. München. 722-798.
- Schä Schätzl, Kai 1982. *Das vergessene Glück*. H.J. Alpers. *Metropolis brennt!* Rastatt. 33-51.
- Schätz Schätzing, Frank 2004. *Der Schwarm*. Köln.

- ScheBäu Scheerbart, Paul 1981 [1912]. Die großen Bäume. Eine Juno-Novелlette. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. 39-43. Gütersloh.
- ScheLes Scheerbart, Paul 1994 [1913]. *Lesabéndio. Ein Asteroidenroman*. Kehl.
- SchePro Scheerbart, Paul 1981 [1912]. Professor Kienbeins Abenteuer. Eine Laboratoriums- Novellette. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 103-112.
- ScheZa Scheerbart, Paul 1981 [1912]. Zack und Sidi und der große Kopf. Eine Ceres-Novелlette. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 214-228.
- Schn Schnabel, Johann Gottfried 1994 [1731]. *Die Insel Felsenburg*. Kehl.
- Sterz Sterzinger, Othmar 1981. Der Edison der Tierwelt. H.J. Alpers. *Science Fiction Almanach* 1982. Gütersloh. 151-155. [Erstveröffentl. 1919].
- Vlc Vlcek, Ernst 2001. Der wahnsinnige Xandor. Augsburg.
- WeiNa Weigand, Jörg 1982. Nachrichten vom Tage. H.J. Alpers. *Metropolis brennt!* Rastatt. 23-31.
- WieHö Wiemer, S.U. 1981. *Durch die Hölle*. Bergisch Gladbach.
- WiKö Wiesler, André 2004. *König der Diebe*. München.
- Zau Zauner, Georg 1985 [1980]. Die Enkel der Raketenbauer. Die Bajuvischen Dokumente. W. Jeschke. *Das Auge des Phönix. Science Fiction aus Deutschland*. München. 485-613.
- Zie Ziegler, Thomas 1982. Tief unten im Tal. H.J. Alpers. *Metropolis brennt!* Rastatt. 79-104.
- ZinA/B Zina, Christiane 2003. *Die Schwerter von Oranda*. München, Zürich. [A: SF-Kapitel, B: Fantasy-Kapitel].

Anhang III Autorenreaktionen

Stellungnahmen (in Auszügen, redigiert) verschiedener Autoren zu folgenden Fragen, die Anfang/Mitte Juni 2005 per E-Mail verschickt wurden: Wie finden Sie Ihre Namen? Ist für Sie die Namen(er)findung für Personen, Orte usw. ein wichtiger Vorgang? Was soll mit den Namen ausgedrückt werden? Soll er bestimmte Merkmale, Charaktereigenschaften etc. erkennen lassen? Alle AutorInnen gaben freundlicherweise die Genehmigung zum Abdruck.

Andreas Brandhorst, 12. Juni 2005

In meinen früheren Werken habe ich die Namen vor allem wegen einer bestimmten Klangfarbe gewählt, von der ich glaubte, dass sie zum Ambiente des Romans passt. Ab „Diamant“ schreibt ein reiferer Autor, der auch mehr Gedankenarbeit in die Details steckt. Der Name *Diamant* zum Beispiel: Diamanten sind ein Symbol für Ewigkeit, strahlenden Glanz, und in ihrem Kontext spielt auch die Liebe (und der Wunsch, dass sie ewig dauern möge) eine wichtige (von der Werbung immer wieder betonte) Rolle. Das alles passt gut zu Lidia. Und *Valdorian*: In diesem Namen ist ein anderer enthalten, *Dorian*, nach *Dorian Gray*, der ein ganz persönliches Problem mit dem Altern hatte. Oder die Feyn, die in den ersten beiden Kantaki-Romanen genannt wurden, aber erst im 3., dem „Zeitkrieg“, eine wichtige Rolle spielen. Das Wort *fey* kommt aus dem Schottischen, bedeutet sowohl 'todgeweiht' als auch 'übermütig'. Es gibt da durchaus einen Zusammenhang.

Andreas Brandhorst, 18. Juni 2005

Im Gegensatz zu Namen, die ganz bewusst ausgewählt werden, um bestimmte Bedeutungen zu verknüpfen, haben Klangfarbe und Assoziationen einen hohen emotionalen Gehalt. So passiert es mir immer wieder, dass ich für bestimmte Personen einen Namen wähle und ihn später ändere, weil ich aus irgendeinem Grund den Eindruck gewinne, dass er nicht passt. Es ist wie mit einer bestimmten Farbschattierung bei einem Bild, die zu den anderen Schattierungen passen muss, damit ein harmonisches Ganzes entsteht.

Andreas Eschbach, 8. Juni 2005

Für das Finden von Namen habe ich keinerlei Methode, weil es mir völlig leicht fällt, insbesondere, wenn ich in einer erfundenen Welt völlige Frei-

heit habe. Ich gucke einmal schräg in die Luft, murmle und brummele ein wenig vor mich hin, und dann ist da plötzlich ein Klang da, der sich „richtig“ anfühlt. „Jombuur – mmh, klingt gut, nehme ich.“ Das dauert meistens keine zehn Sekunden.

[Ist für Sie die Namen(er)findung für Personen, Orte usw. ein wichtiger Vorgang?] Es ist ein wichtiger *Moment*, weil ab diesem Zeitpunkt die Figur eigenständig wird. Vorher ist sie in der Vorstellung ein Platzhalter – die Hauptfigur, eine Nebenfigur, ein Kollege der Hauptfigur usw. –, danach ist sie eine *Gestalt*, die nun zunehmend mehr „Fleisch“ ansetzen kann. Das gilt auch für Orte. Vorher sind sie Schauplätze, danach sind es unverwechselbare Städte, Planeten usw.

[Was soll mit den Namen ausgedrückt werden? Soll er bestimmte Merkmale, Charaktereigenschaften etc. erkennen lassen?] Das überlege ich mir nicht. Mir reicht das Gefühl, dass es der richtige Name ist.

Andreas Eschbach, 12. Juni 2005

Chrkt-Orn wäre ein Name für ein reptiloides oder insektoides Geschöpf, ein Wesen mit gepanzertem Körper und ruckartigen Bewegungen. *Anostosios* wiederum klingt zu griechisch, als dass man einen Außerirdischen so nennen könnte. Ich weiß nicht, wie ich es erklären soll. Zufall ist es jedenfalls absolut nicht. Es ist eher ein inneres Spiel mit Klängen, die mit vagen Vorstellungen assoziiert sind. Aber es geht irgendwo vor sich, wo ich nicht genau mitkriege, wie.

Andreas Eschbach, 16. Juni 2005

[Könnten Sie mir vielleicht noch etwas über das Verhältnis von Klangfarbe/Lautbild und Assoziationen aus Ihrer Sicht sagen?] – es muss die Lautfolge sein [...]. Ich habe dafür, wie gesagt, keinerlei Regeln oder Prinzipien, nur das reine Gefühl von „fühlt sich richtig an“.

Monika Felten, 7. Juni 2005

[Wie finden sie Ihre Namen?] Da habe ich verschiedene Methoden. Zunächst bemühe ich ganz klassisch ein Namensbuch (Vornamen aus aller Welt). Hierbei interessieren mich insbesondere die seltenen und unbekannten Namen wie: irische, keltische, schottische und walisische Namen, aber auch hawaiianische, arabische oder indianische Namen und deren Kurzformen. Passen diese nicht 100% auf meine Romanfigur, ändere ich sie bisweilen etwas ab. Indem ich z.B. ein in der Fantasy so gern verwendetes *h* oder ein *y* in den Namen einfüge. Gern lese ich auch Nicknames in

Fantasyforen und verwende diese ggf. auch abgeändert für meine Figuren. Namen finde ich aber auch im Alltäglichen (oder sie finden mich): Der Heermeister *Enron* erhielt seinen Namen z.B. von dem bekannten Konzern, der sich seinerzeit in einer Krise befand und in allen Medien vertreten war. *Tarek* stammt aus dem Golfkrieg (*Tarik Assis* – damals der irakische Außenminister). *Bankivahr* stammt aus einem Legespiel meiner Kinder und ist eigentlich die Bezeichnung für eine Hühnerrasse [*Bankivahuhn*, H. E.]. *Sunnivah* heißt die Tochter einer Freundin (diese schreibt sich allerdings ohne *h*). *Naemy* stammt von dem Modell *Naomi Campbell*. Dies sind nur einige Beispiele, in denen ich bei der Namensfindung auf aktuelle Quellen zurückgreife. Manchmal erfinde ich aber auch selbst welche, wie z.B. *An-Rukhbar*.

[Ist für Sie die Namen(er)findung für Personen, Orte usw. ein wichtiger Vorgang?] Ja! Die Namen müssen unbedingt zu den betreffenden Personen passen. Im Gegensatz zu meinen eigenen Kindern, die ja einen Namen bekommen mussten, bevor ich sie kennen lernte, kann ich bei meinen Romanfiguren so lange warten, bis ich den passenden Namen für den Charakter gefunden habe. Oft agieren sie in den Romanen eine ganze Weile mit „Dumminamen“, bis ich endlich einen passenden gefunden habe. Je wichtiger die Rolle der Figur im Buch, desto wichtiger ist auch ein passender Name. Bei Nebenfiguren, die in der Story eher blass bleiben, verwende ich weniger Zeit bei der Namensfindung als bei den Protagonisten. Bei Orten ist zudem wichtig, dass keine Ähnlichkeiten mit Orten anderer Romane auftreten.

[Was soll mit den Namen ausgedrückt werden? Soll er bestimmte Merkmale, Charaktereigenschaften etc. erkennen lassen?] Auf jeden Fall. Sympathieträger bekommen immer sehr viel wohlklingendere Namen als Antagonisten. Priesterinnen möglichst weiche, mystische Namen. Krieger harte, sehr männliche Namen. Antagonisten gern Namen, die schon vom Wortlaut unfreundlich klingen. Ich trage mich ja immer mit einem Bild der Figur und dazu sollte der Name auch schon passen. Irgendwann spüre ich einfach: Der ist es! Deshalb dauert es auch oft sehr lange, den richtigen Namen zu finden.

Monika Felten, 8. Juni 2005

Ob ich das Gefühl des Mögens/Nicht-Mögens beim Leser auch treffe, vermag ich bei der Namenswahl natürlich nicht sicher zu sagen. Ich treffe die Wahl immer ganz subjektiv nach meinem eigenen Empfinden, also „Aus-dem-Bauch-heraus“. Gewisse Dinge lassen sich aber dennoch feststellen. So verwende ich für die Protagonisten meist dominante, hell klingende Vokale (*i*, *e*, aber auch *a* und *y*) *Naemy*, *Sunnivah*, *Paira*, *Fayola*. Bei

Antagonisten eher die dunklen Vokale (*o*, *u*, aber auch *a*) *An-Rukhbar*, *Okokwan*, *Asco-Bahrran*, *Othon*, *Vhara*. Für Krieger kurze, hart klingende Namen ohne ein verniedlichendes *i*. *Vhait* – (kurz und hart, weil er ein Krieger ist + ein *i* für die Sympathie), *Tarek*, *Bayard*, *Toralf* – hart und streng, entschlossen. Für Priesterinnen weiche Namen, *Inahwen*, *Rowen*.

Helga Glaesener, 8. Juni 2005

Namen sind natürlich von immenser Bedeutung für eine Geschichte. Wenn der Name nicht passt, ist das wie eine juckende Stelle. Jedes Mal, wenn man ihn niederschreibt, bockt die Computertastatur. So ist es kein Wunder, dass (zumindest bei mir) die Namengebung einen guten Teil Zeit braucht. In Fantasyromanen ist man, was die Namen angeht, naturgemäß frei. Dennoch hilft es, in Namensbücher oder beispielsweise auch Atlanten zu stöbern. Irland war in einigen meiner Romane eine Quelle der Inspiration. *Mael Duin* beispielsweise, der Ort des Bösen in meinem ersten Roman, ist, wenn ich mich recht entsinnen, einem irischen Dorf entliehen.

Nun hat natürlich jeder Name seine eigene Ausstrahlung. *O* klingt bedrohlich, *i* eher flirrend. Das *r* weist auf Härte hin, das *n* auf Weiches, Flüchtliges, *a* auf Finsternis. Der Held im „Singenden Stein“ heißt *Aedan*. Ein weicher Name durch das *n* und das *d*, mit einem Schuss Geheimnis durch das kehlige *ae* und das *a*. Genau passend für einen Sänger mit einem mysteriösen Geheimnis. Sein Freund heißt *Kari*. Dieser Name war bei den Wikingern geläufig und hatte für mich die richtige Assoziation. *Kari* ist kurz und schnörkellos und repräsentiert damit die Eigenschaften seines Trägers, der direkt und offen und ohne Hintergedanken agiert. Er besitzt durch das *i* in der Endung etwas Kindliches, das auf die Unerfahrenheit des Protagonisten hindeutet. In dem Namen *Morton* findet sich das finstere *o* neben dem weichen *n*. Der Protagonist schwankt zwischen Härte und Sensibilität. Der Name *Gelwyn* mit dem hellen *y* transportiert das Lichte, Fließende, das seinem Volk anhaften soll. *Sraggs* wirkt eher amputiert. Eine Gestalt, die kurzen Prozess macht. Schroff. Das zischende Schlangen-*s* zu Beginn klingt hinterhältig.

Nun kann man einen Namen sicher nicht nach seinen Buchstaben konstruieren. Ob er passt, ist Gefühlssache. Und oft genug erweist es sich sogar als vorteilhaft, mit den Klischees, die ein Name bietet, zu spielen. Der grandiose Held bekommt einen eher schlichten Namen. *Mack* (der indische Baum) klingt überhaupt nicht geheimnisvoll, und gerade dadurch erwirbt sein geheimnisvoller Träger die Sympathie des Lesers: Da ist einer wie ich, nur viel tiefgründiger. (Jedenfalls sollte es so funktionieren).

Manche Namen – gerade in der *Shadowrun*-Welt – verkörpern die Hauptzüge eines Individuums. Das kann abgeleitet sein aus Vorlieben, Verhaltensweisen oder Ereignissen rund um einen Charakter. Beispiele:

Severin T. (Timur) Gospini, Straßenname; *Poolitzer* es ist eine Abwandlung von *Pulitzer-Preis*, weil Gospini früher schrieb, ehe er Kamerareporter wurde. Gleichzeitig bedeutet *pooh* im Englischen verniedlichend 'Scheiße'. Das hat er zum einen von der Schwierigkeiten, die ihm immer wieder passieren, zum anderen von dem Mist, über den er berichten muss. Manche Leute betrachten ihn auch schlicht als „pooh“. Seine realen Vornamen sind ungewöhnlich und deshalb ausgewählt.

Ultra: ein Troll. Groß, breit, stark, überlegen. Ultra eben.

Cauldron: eine Magierin. Weil im Aberglaube die Vorstellung herrschte, dass Magierinnen/Hexen einen Kessel benötigten, hat sie sich den Namen zugelegt. Außerdem braut sich bei ihr ständig was zusammen – sie hat sich dem Element Feuer verschrieben und ist leicht reizbar.

Matthias Fröhlich-Eisner: einer der Bösewichte. Der doppelte Nachname sagt alles über ihn. Er ist ein netter, umgänglicher Mensch, wenn die Kameras auf ihn gerichtet sind, aber er ist ebenso berechnend und abgebrüht.

Kapitän Schwarzbart: der Zwergenbootsführer, natürlich benannt nach *Blackbeard*, dem berühmten Seeräuber.

Baduscheidt: Terrorist. Absichtliche leichte Anklänge an die Baader-Meinhof-Bande wegen der Härte und Unbeirrbarkeit.

Vigo Spengler: Polizist. Ich fand den Vornamen so nett im Klang. Ich habe ihn in irgendeiner Kinderserie vor unendlichen Jahren mal gehört und war ganz begeistert.

Perle: der perfekte Name für eine Seeräuberin, die gut aussieht.

Waterkant: der perfekte Name für einen Seeräuber.

ein Streetworker namens *Vater Thereso*: muss ich dazu noch was schreiben?!

Ordog: stammt aus dem Buch „*Dracula*“ von Bram Stoker und bedeutet 'Teufel' oder 'Dämon', weil er absolut anders aussieht als ein halbwegs normaler Mensch (bleiche Haut) und sehr kompromisslos im Kampf ist.

Monsignore Cölestin Harden: Cölestin ist ein gängiger Papstname und auch Harden drückt vieles über den Geistlichen aus. Nach außen nett, aber ein unglaublich harter Hund.

Alexander: die Kneipe, in die Spengler und Poolitzer gehen, abgeleitet vom Iron Maiden song „*Alexander the Great*“, da Spengler bekennender Maiden-Fan ist.

[Wie finden sie Ihre Namen?] Ich erinnere mich an Namen, die ich gelesen oder gehört habe, sei es in Filmen, Büchern, manchmal suche ich wahllos Namen aus dem Telefonbuch, die mir selbst gut gefallen. In einigen Fällen, wie bei *Poolitzer*, haben sie allerdings eine tiefere Bedeutung.

[Ist für Sie die Namen(er)findung für Personen, Orte usw. ein wichtiger Vorgang?] Das hängt von den Personen und Orten ab. Manche Orte sind beliebig und die Handlungen könnten überall spielen. Ebenso sind manche Personen zweitrangig. In anderen Fällen, vgl. *Poolitzer*, *Cauldron*, *Fröhlich-Eisner*, steckt mehr dahinter. Diese Namen *sind* wichtig.

Markus Heitz, 28. Juni 2005

[...]

Zozoria: Ich brauchte einen Bösewicht mit einem klangvollen Namen, der im Englischen und auf Spanisch gut klingt. Ich habe ein bisschen herumprobiert, habe mit *Zorro* (der Fuchs) angefangen und bin bei *Zozoria* gelandet.

Lasla: Ich wollte einen Namen, der ähnlich klingt wie der von *Zaza Gabor*, aber ein wenig elfischer daher kommt.

Tameel: ist eine Abwandlung von *Taromeel*, ein Ort aus meiner Fantasy-Serie *Ulldart*.

Ich habe zwei Bücher zu Hause mit Namen und Namenserkklärungen, die ich auch schon mal gerne zu Rate ziehe, um dem Helden einen bedeutungsvollen Namen zu verpassen.

Hans-Dieter Klein, 14. Juni 2005

[Wie finden Sie Ihre Namen?] Es ist ganz verschieden. Manchmal ist es reiner Zufall, wie zum Beispiel in meinem ersten Buch *Googol*, als ich auf der Donnersberger Brücke einen Lastwagen mit einer riesigen Aufschrift mit dem Namen *John Nurminen* gesehen habe. Den Namen habe ich für meinen Protagonisten verwendet. Er ist mir einfach im Gedächtnis geblieben. Andere Namen stammen aus meinem Umfeld. *James Dehaney* und *Annick Denny* beispielsweise. Für Phantasienamen habe ich mir einen Ordner angelegt, in dem ich im Laufe der Zeit einige Ideen angesammelt habe für den Fall, dass ich irgendwann einmal einen Namen benötige. Grundsätzlich gesehen müssen mir die Namen sympathisch sein, gleichzeitig aber sollen sie nicht überzogen oder bombastisch klingen, deswegen kann sich eine Namensfindung schon einmal über einige Zeit hinziehen.

[Ist für Sie die Namen(er)findung für Personen, Orte usw. ein wichtiger Vorgang?] Die Frage habe ich mir so direkt selber noch gar nicht ge-

stellt, aber wenn ich es genau überlege, dann muss ich sagen ja. Ich glaube, dass die Namenwahl viel dazu beiträgt, einer Geschichte eine gewisse Färbung zu geben, ohne jetzt den Anspruch zu erheben, die Namen würden einen guten Roman garantieren. Ich denke, der Leser merkt sehr genau, ob man in dieser Richtung sorgfältig überlegt hat.

[Was soll mit den Namen ausgedrückt werden?] Die Antwort geht damit fließend in die vorhergehende mit ein. Die Sorgfältigkeit. Der Name *Intrepid* ist in der amerikanischen Geschichte legendär. Ich würde fast darauf wetten, dass in der Realität ein weiteres Space Shuttle diesen Namen tragen würde. Im Hafen von New York liegt der Flugzeugträger *Intrepid*, er dient heute als ein Museum. *ISS* ist real die Abkürzung für *international space station*, die jetzt die Erde umkreist. *STS-198* ist die reale Abkürzung für *space transport system*. 198 wäre der 198te Flug eines Space Shuttles, zur Zeit steht der Flug *STS-114* an, voraussichtlich Mitte Juli diesen Jahres. Ich habe mit *STS-198* also etwas in die Zukunft gegriffen. *Jonathan Steinvogel* ist eine reine Erfindung. Der Name des Charakters sollte etwas antiquiert und kauzig klingen. Ich hatte zu der Zeit, als ich das Buch geschrieben habe, auf einem Grab einen steinernen Vogel gesehen, einen Steinvogel eben. Nach einigem Überlegen dachte ich mir, dass es ein zutreffender Name für den alten Uhrmacher wäre. *Seytofer*, *Casaltz*, *Iferte* und *Notache Achetaton* stammen aus meinem Ordner für Namensfindung, allerdings habe ich mir für diese Namen ganz bewusst die alt-ägyptische Geschichte angesehen und mir Fantasie-Derivate daraus abgeleitet. In meinem neuen Buch *Googolplex*, an dem ich gerade arbeite, werden z.B. ganz bewusst einige Namen auftauchen, die sehr harte Konsonanten wie *x*, *c* oder *z* beinhalten. Dies verleiht dem Buch, wie ich glaube, einen gewissen Hinweis auf eine fortgeschrittene Technologie.

Hans Dieter Klein, 21. Juni 2005

Also: von der Entstehung des Namens *John Nurminen* hatte ich Ihnen ja schon etwas erzählt. Noch ein paar Namens-Geschichten:

In meinem Buch *Phainomenon* heißt der Commander *James Dehaney*. Dieser Name sollte ursprünglich von meiner Seite aus ein *Mac* oder *Mc* haben (angelehnt an Steve McQueen, der eine gewisse Härte und Erfahrung ausstrahlt, vielleicht, weil der Name auf Einwanderer aus Irland hinweist und damit Abenteuerlust suggeriert – sag ich einmal so). Der *Mac* oder der *Mc* war mir aber dann doch zu direkt, also habe ich nach etwas anderem gesucht und bin auf den Namen eines mir bekannten Amerikaners gestoßen, *Robert Dehaney*, für das Buch schließlich *James Jefferson Dehaney*. Bei den Amerikanern ist der zweite Vorname oft fast wichtiger als der erste. Jefferson ist ein versteckter Hinweis auf einen

früheren Präsidenten der USA. Damit hatte mein Commander also einen traditionellen und sogar internationalen Namen. *Dehaney* stammt – soviel ich weiß – aus dem französischen Bereich.

Taggart, der NRO-Agent, besitzt einen klassischen FBI-Namen. Dieser Name kommt in vielen amerikanischen Thrillern vor.

Schweighart. Dieser Name ist eine Assoziation für die Geschichte der amerikanischen Raumfahrt, wenn auch nicht in korrekter Schreibweise. Ich meine, es gab einen Astronauten, der *Schwiggert* hieß. Das gleiche gilt für den Namen *Cooper*.

Für *Phainomenon* war mir die Auswahl der Namen besonders wichtig, da die Geschichte ziemlich zeitnah in der Zukunft spielt und einen Bezug zur aktuellen Raumfahrt haben sollte. Jeder, der sich für Science Fiction und für die Raumfahrt interessierte und den Roman gelesen hat, hatte damit indirekt schon mit den Namen einen Bezug zu dem space shuttle-Missionen im Kopf vorprogrammiert. Das war von mir so vorgesehen und damit war die Namenssuche auch sehr wichtig. Wenn die Namensgebung bei *Phainomenon* noch eine kleine „Manipulation“ war, so kann ich noch nicht sagen, wie es sich bei meinem neuen Roman *Googolplex* [...] verhalten wird. Wie die Namen wirken werden, wird sich zeigen, wenn ich mir die Geschichte nach der Fertigstellung noch einmal im Ganzen durchlese. Falls die x-Namen zu auffällig sind oder der Gag zu unsympathisch wirkt, werde ich daran etwas ändern. Besonders aus dem Grund, da diese x-, y- und z-Namen in der heutigen Werbewelt gang und gäbe sind und ich nicht in Gefahr laufen möchte, einem abgetakelten Trend hinterher zu laufen.

Hans Dieter Klein, 29. Juni 2005

Achetaton heißt übersetzt 'Horizont des Aton'. Damit ist das Gebiet von Tell-el Armana gemeint, in dem Echnaton seine Regentenstadt aufgebaut hat, auf halben Weg zwischen Kairo und Luxor.

Achetaton ist also ein historisch belegter Name, *Notache* ein Fantasie-name, den ich in meinem Namenordner hatte. Natürlich spiele ich diese Namen in Gedanken durch. Praktisch gesehen geht das so vor sich, dass ich die Namen erst einmal hinschreibe und sie ein paar Tage stehen lasse, um einen gewissen Abstand davon zu bekommen, er muss gefühlsmäßig in das Gefüge passen. Mit Gefüge meine ich ein mir ganz persönliches Gefühlsgefüge, das mir wahrscheinlich eigen ist oder wahrscheinlich aus meiner Umgebung entspringt. Ich könnte z.B. meinen Helden nie mit *Michael Danger* oder mit irgend etwas Ähnlichem betiteln, es sei denn, ich wollte ein Comic schreiben. So weit ich mich erinnern kann, stand bei mir der Name *Notache Achetaton* auf der Kippe. Er war mir ein zu direkter

Hinweis auf Echnaton, den Ketzerpharao, aber anscheinend gibt es unter meinen Lesern nicht sehr viele Historiker, ich habe jedenfalls keine Kritik bezüglich des Namens unter den Leserbriefen erhalten.

Ongennen, Jerzaer sind Wortspielereien. Ich lese mir die Fachliteratur – in diesem Fall altägyptische Geschichte – durch, stell mich ans Fenster oder sonst wohin, betrachte mir Gegenstände, die Umwelt etc. und irgendwann kommt man dann auf so etwas. Speziell für diese Namen kann ich Ihnen leider keine Geschichten erzählen, daran kann ich mich nicht mehr erinnern.

Hanns Kneifel, Brief vom 08. August 2007

Seit 45 Jahren sammle ich auf großen und kleinen Zetteln aus jeder Art schriftlichen und akustischen sowie TV-Quellen interessante Namen aller herkömmlichen Sprachen. Auch sardische Telefon- und Adressbücher zählen zu den Insassen des Zettelkastens. So habe ich ein gigantisches Reservoir an Vor-, Mittel- und Nachnamen sowie Planeten- und Landschaftsbezeichnungen. Die Namensfindung und -gebung ist wichtig, weil ein Protagonist oder eine Welt umso interessanter wirkt, je interessanter/exotischer/galaktischer ihr Namen klingt oder gelesen wird. In meinen historischen Romanen gilt das nicht. Da benutze ich nur Namen, die zu historischen Personen und Schauplätzen gehören, auch wenn es Probleme mit *Dareios*, *Darius* und *Dariyavahusch* (original) bei so manchem Leser gibt.

Hierzu kommt natürlich der allseits beliebte Verfremdungseffekt. Wenn wir annehmen, dass *Hans*, *Otto* oder *Manfred* in ferner Zukunft eher ungebräuchlich geworden sind, bieten sich antikisierende oder lautmaleische Namen an, mitunter durch Hinzufügung (*Daphne* – *Daphneé*) verfremdet und zu Protagonist(Inn)en gehörend, die schweigend Asten in kostbare Vasen ordnen oder gescheite und natürlich schöne Chefreporterrinnen von Frauenzeitschriften sind. Ich beabsichtige hier schon eine Affinität zu einer bestimmten Gesellschaftsschicht herzustellen/zu suggerieren. Da muss ein kosmischer Barde denn auch *Zodiak Goradon* heißen, und der Mann, der Gleiter wäscht, heißt leider nur *Dalic*, *Molf* oder *Lorich*.

Frank P. Schätzing, 16. Juni 2005

Ortsnamen erfinde ich nicht, alle meine Orte sind authentisch. Bei den Namen für die Charaktere lasse ich mich von meinem intuitiven Empfinden leiten. Ich habe die jeweilige Person vor Augen und spiele alle möglichen Namen durch, bis einer hängen bleibt, den ich als passend empfinde. Hier entscheidet nicht der Kopf, sondern einzig der Bauch. Natürlich

müssen die Namen in den lokalen Kontext passen – *Leon Anawak* etwa trägt seiner Herkunft gemäß einen Inuit-Nachnamen. Manche Namen kommen praktisch von selber, andere brauchen mehr Zeit. Wichtig ist auch, dass die Namen bei einer Vielzahl von Charakteren prägnant bleiben, also keine Verwechslungsgefahr besteht.

Der Begriff *yrr* leitet sich aus einem nostalgischen Verständnis traditioneller Science Fiction ab, aus den klassischen *space operas*. Während der Glanzzeit der Science Fiction in den Fünfzigern und Sechzigern trugen die Aliens Namen, in denen exotische Buchstaben wie *x* und *y* eine Rolle spielten, zum Beispiel *xenomorph*. *Yrr* ist ein augenzwinkernder Flirt mit dieser Tradition.



Fantasy- und Science Fiction-Autoren können ihre Welten unabhängig von Konventionen frei und kreativ gestalten. Was das für die Benennung der Szenarien und Geschöpfe bedeutet, ist Gegenstand dieser Studie. Dazu werden Zusammenhänge zwischen Referenz und Struktur eines Namens und morphologische Randbereiche untersucht. Rezipientenbefragungen und Autorenkommentare ergänzen die sprachwissenschaftlichen Analysen.

Insgesamt ergibt sich ein Übergangsbereich von regelhaften zu nicht regelhaften Bildungen, die Wahl der Wortbildungsart richtet sich nach der Referenten-
gruppe, und Kunstwörter treten in unterschiedlich hoher Konzentration auf. Sowohl die Nähe und Ferne der benannten Gestalten zu den Menschen als auch die Gestaltung gegenwartsnaher im Gegensatz zu irrealen Szenarien spiegelt sich in der Form der Namen wider. Offenbar ziehen die Namensschöpfer bei der Namengebung ein nicht ganz greifbares laut-symbolisches Wissen heran, denn die Kunstwörter lösen wiederkehrende Assoziationskomplexe aus – und widersprechen der Vorstellung von reiner Arbitrarität zwischen Form und Bedeutung.

Die Ergebnisse demonstrieren, wie kreativ, erfindungsreich und gleichzeitig systematisch sich die Regeln der deutschen Wortbildung sprengen lassen, wenn es die Textgestaltung und die Benennungsbedürfnisse verlangen.

ISBN 978-3-0233-6396-5



9 783823 363965